

AMIGA PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER NES
+ ALTRI...

Anno IV n. 7/8 K 42
LUGLIO-AGOSTO 1992
Lire 5500



Glénat

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

A-TRAIN

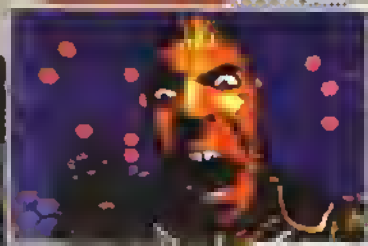
LA SIMULAZIONE GLOBALE CHE HA FATTO IMPAZZIRE IL GIAPPONE

ACES OF THE PACIFIC
NEI CIELI DELLA SECONDA
GUERRA MONDIALE CON
GLI ASSI DELLA DYNAMIX

TNT
LA SOLUZIONE
DI STAR TREK

**LAWN MOWER
MAN**

Gli effetti speciali del
primo film europeo di
realtà virtuale



**BREZNEV,
ELTSIN,
GORBACIOV**
Chi risolverà la crisi
del Cremlino?



RECENSIONI

ETERNAM • LURE OF THE TEMPTRESS • ASHES OF THE EMPIRE • WIZKIO • VENGEANCE OF EXCALIBUR
• GO SIMULATOR • HAROBALL III • SUPER TETRIS • RISKY WOODS • BOROBOROUR • PACIFIC ISLANDS
CHAMPIONSHIP MANAGER • AQUAVENTURA • TV SPORTS BASEBALL • FIRETEAM 2200 • THE ADMIRAL
• THIRD REICH • 4D SPORT BOXING • SHADOWLANOS • MONKEY ISLAND II • COOL CROC TWINS •
D-GENERATION • MIGHT & MAGIC III • LORD OF THE RINGS • BONANZA BROS

SEGA®

MEGA DRIVE

SONIC

THE HEDGEHOG



GIOCHI PREZIOSI

▼ INCLUSO ▼



OFFICIAL LICENSE



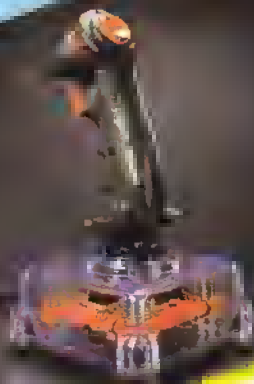
SU
RAI
DUE

Staseva
mi butto
Fini

IL 1° CAMPIONATO ITALIANO DI VIDEOGIOCHI IN DIRETTA TV

QUICKJOY

JOYSTICKS ED ACCESSORI



SV 127



SV 123



SV 131



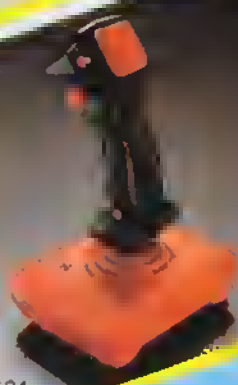
SV 122



SV 125



SV 128



SV 124



SV 133



SV 119

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi
registrati delle rispettive case produttrici

UTH

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.

34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO S/A
TELEF <http://speccy.altervista.org/>

ROCKETEER

UN GIOCO SUPERSONICO!

CANISLUTION

Disponibile su
PC & compatibili,
Atari ST e Amiga.

THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC, produce
le voci dei tuoi eroi offrendo
effetti musicali
e sonori
inimmensabili.



Disney

SOFTWARE

Développé par NOVALOGIC
Photos d'écrans PC VGA
The Walt Disney Company

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney

NOME E COGNOME:

INDIRIZZO

TEL.

Distribuito da :



Tagliandola e spedire a C.T.O. Via Piemonte 2/B - 40139 Bologna (BO)

Dopo la recensione esclusiva di *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* del mese scorso (che per prudenza e modestia abbiamo definita un "semplice" scoop e che oggi, dopo aver visionato tutte le riviste inglesi, francesi, tedesche e spagnole di giugno, possiamo chiamare col nome che si merita - **ESCLUSIVA EUROPEA**), ecco un altro "colpo": la recensione esclusiva di *A-Train*. Il nuovo simulatore ferroviario/civilina/finanziario della giapponese Artdink, pubblicato in Occidente dalla Maxis. Si tratta infatti della prima recensione europea di questo stupendo gioco che è destinato a stabilire un nuovo standard nel genere dei simulatori di realtà.

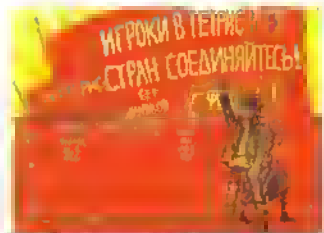
Insomma, da quando K è realizzata esclusivamente in Italia - senza utilizzare materiale della rivista inglese ACE - abbiamo inanellato una esclusiva italiana (*Ultima Vi*) o due esclusive europee (*Indy IV* e *A-Train*). Niente male per una rivista che ha sede ai confini dell'impero anglosassone del software.

A questo punto non ci resta che augurarvi buona lettura - le chicche di questo numero non si fermano ad *A-Train*, come potete vedere dal sommario di questa pagina - e buone vacanze. Arrivederci a settembre...

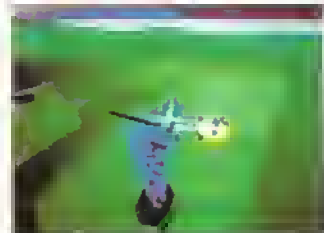
P.S. Se vi capita di passare per Milano tra il 17 o il 21 di settembre, fate un salto al Sim-Hifi e venite a trovarci alla stand di K.



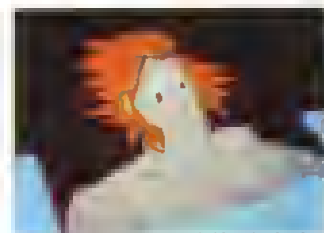
12 Artwick, Crammond, Ciane... sono alcuni tra i migliori programmatori di questi 20 anni. Gli altri li trovate nel solito appuntamento mensile.



69 Gorile ha sbagliato? Con Bafone l'impero si sarebbe salvato? *Crisis in the Kremlin* vi dà la possibilità di riscrivere la storia.



38 Accuratamente storico. Se *Red Baron* vi aveva conquistato, dovete volare nei cieli della Seconda Guerra Mondiale con *Aces of Pacific*.



43 Cosa succede se si resta intrappolati in un parco giochi grande come un pianeta? Giocate a *Entem* e lo saprete.

News.....5

Buone notizie per i possessori di CDTV e gli amanti di Batman. Brutte notizie per chi stava per acquistarsi una scheda AdLib.

20 Anni di videogiochi.....12

Scoprite la formazione che ha fatto la storia del divertimento elettronico. E quella dei migliori programmatori presentata da Riccardo "Twenty Years" Albini

Anteprime & Lavori in Corso.8

Il nuovo *Lotus*, *Aquabatics*, *Humans*, *Premiere*, *Pool*, *Rookies*, *Call of Cthulhu*. Questo e altro è quello che trovate nelle pagine di K proiettate nel futuro dei videogiochi.

Il tagliaerba.....27

The Lawnmower Man, il primo film sulla realtà virtuale, ha delle incredibili sequenze di computer animation realizzate dagli Angel Studios. Steve Cooke ve ne svela tutti i segreti.

Prove su schermo.....31

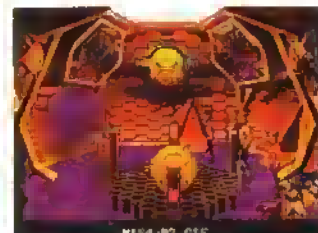
Il Giappone ci ha perso la testa e la Maxis ha deciso di far sballare il resto del mondo con *A-Train*, un mix di *Civilization*, *Sim City* e *Railroad Tycoon*. "Quelli di K" hanno giocato e valutato a fondo *Crisis in the Kremlin* - una delle simulazioni politiche più spettacolari, *Wizkid* - la psichedelia applicata ai videogiochi, *Hardball III* e *Tv Sports Baseball* - un testa a testa per conquistare la casa base.

TNT.....89

La "continua": *Shadowlands* e *Immortal*. E la novità: la soluzione di *Star Trek: the 25th Anniversary*...

K-Box.....104

MBF, come Eugenio Scalfari, risponde ai lettori dispensando saggezza, consigli e pareri!



95 Paolo "Spock" Pagliani è salito a bordo dell'*Enterprise* e ha risolto tutto il gioco...con l'aiuto di capitano Kirk.



Rivista associata a: *Il Sole 24 Ore*
Periodici L'Espresso

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzata dal Tribunale di Milano
n. 229 del 14.1.1988

EDITORE

GIENAT ITALIA
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870 - Fax 02/5801213

REDAZIONE

Studio Vi
via Aosta 2 20135 MILANO
Tel. 02/33100413
Fax 02/33104726
Videotel MB - 0137/2562

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ L'E Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 MILANO
Tel. 02/66103213 Fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMINI DI DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMINI DI EDITORIALE Benedetta Terrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Flavia Badioli

REDAZIONE Enzo Benetta, Matteo Bianchi, Silvio Caviglioli, Andrea Filippi, Paolo Pagliani

COLLABORATORI Marco Andò, Elio Abietti, Giorgio Baratti, Alessandro Casetti, Alexandrino Diano, Mariano Mario Neron, Fabio Vasso, Giampaolo Moraschi, Alex Pasello, Tiziano Tenucci, Gian Paolo Conke, Denis de la Fuente

ARI DIRECTOR

Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Dante Prevanti

FOTOCOPOSIZIONE Typing IMI

STAMPA Valpinti (Brugherio - MI)

DISTRIBUZIONI SQ Di P. Angelo Paluzzi (MI)

ABBONAMENTI

Abbonamento annuo L. 50000 per 11 numeri
Spedizione in abbonamento postale, gruppo 1
Milano
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestato a GIENAT ITALIA via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870

ARRETRATI

Arretrati L. 11000 (rivolgerti all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestato a GIENAT ITALIA via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870

© Studio Vi

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione



PREMIERE



DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTTEL

via Antonio Ghislini, 61/5 01100 Roma
Tel. 06/7731814 - Fax 06/7731812

Premiere è un'avventura in cui con scorrimento multi-direzionale
che si svolge attraverso i livelli che rappresentano altrettanti set
cinematografici.

Qualcuno ha rubato le pellicole dalle mani del giovane addetto al
montaggio, proprio la sera precedente la "prima" del film. Il tuo
compito è quello di frugare i set cinematografici in cui si stanno
girando film in bianco e nero, film di fantascienza, film horror, cartoni
animati, film western e film fantasy, alla ricerca delle pellicole rubate.

Riuscirai a recuperare il film rubato in tempo per la
"Prima"?

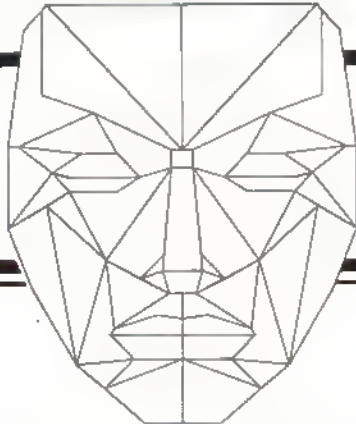
CORE



SCHERMA DELLA VERSIONE
AMIGA



DISPONIBILE PER COMMODORE
AMIGA (1 MEGA)



K-N E W S

Dal PC al VCR sul TV

È finalmente disponibile, ad un prezzo accessibile (intorno alle 300.000), un accessorio che permette a tutti i felici possessori di schede grafiche VGA di trasformare il segnale video in uscita dal loro computer in segnale composito. Il nome del prodotto è "VGA to PAL" ed è distribuito in Italia dalla FCH di Livorno che lo fornisce completo di cavi per il collegamento ad un televisore o ad un videoregistratore S-VHS.

L'adattatore si installa all'esterno dell'elaboratore ed è corredato da alcune utility software.

Per informazioni:
TEL 0586/863300
FAX 0586/863310.

Continua la crescita del gioco di ruolo

Il quinto campionato nazionale di Dungeons & Dragons ha registrato quest'anno circa 3.500 iscritti, con un incremento superiore al 20% rispetto al 1991. Le squadre iscritte sono state 592, composte quasi tutte da 6 giocatori ciascuna, distribuite in una trentina di città italiane. Queste cifre confermano la crescita del fenomeno gioco di ruolo in Italia e rendono la manifestazione un evento unico in Europa, in cui il gioco di ruolo agonistico non è mai uscito dall'ambito delle convention di appassionati. Ora che le fasi eliminatorie sono terminate, si attende la finalissima che si svolgerà a Gradara, nell'ambito del III Festival Italiano dei Giochi, sabato 26 settembre, a cui parteciperanno le 9 squadre qualificate.

Campionato Italiano di Videogiochi

La manifestazione che la RCS - Grandi opere sta conducendo in collaborazione con la Giochi Preziosi e le riviste K e Game Power sta avendo un grande successo. Un notevole numero di ragazzi (i dati in nostro possesso fin ora indicano un numero di partecipanti superiore ai 3000) si è cimentato con destrezza nei videogiochi, durante le trasmissioni del *Bimbao*, trasmesse nelle città di Napoli, Roma e Firenze da alcune televisioni locali, per il titolo di campione regionale. I primi classificati verranno convocati a Milano in occasione del SIM HI-FI per la finalissima in cui verrà assegnato il titolo di campione nazionale.

Una Fantastica Occasione per Misurare la Tua Abilità!



Lewis firma per la Psygnosis

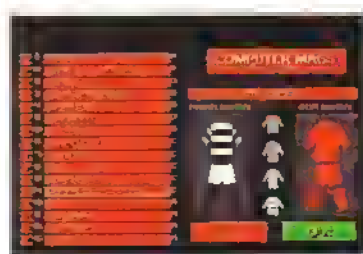
La famosa casa di software inglese Psygnosis ha firmato un contratto con Carl Lewis, probabilmente l'atleta più famoso del mondo, per sfruttare la sua immagine nel suo prossimo gioco sportivo. Il gioco che si chiamerà *The Carl Lewis Challenge* verrà pubblicato in concomitanza con le Olimpiadi di Barcellona e probabilmente segnerà l'ingresso della casa inglese nel mercato delle console, mercato dal quale fin ora si è sempre tenuta fuori, affidando la conversione dei suoi successi a terzi.

Batman ritorna!

Il 19 giugno si è tenuta negli Stati Uniti la prima del film *Batman Returns*, il secondo film del nuovo ciclo dedicato all'eroe dei fumetti. Regista e protagonista sono rimasti gli stessi (rispettivamente Tim Burton e Michael Keaton). La vera novità del film è rappresentata dai nemici di Batman: il Pinguino (Danny De Vito) e la Donna Gatto (Michelle Pfeiffer). Il film è atteso sugli schermi di tutta Italia per il mese di settembre e, contemporaneamente, dopo anni di assenza, tornerà in edicola una rivista quindicinale dedicata interamente al ginstiere della notte, edita da Glenat Italia coordinata da Fulvia Serra e diretta da Giovanni Ungarelli.

Kappa difende i colori italiani

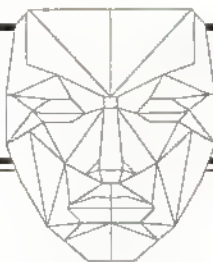
Nel capolavoro calcistico della *Sensible Soccer* ci siamo anche noi! Se fra le squadre di fantasia selezionate Computer



Mags, troverete fra i giocatori un tapino chiamato Kappa che altri non è se non l'impersonificazione della vostra redazione preferita (speriamo!), peccato che i programmatori inglesi non siano stati molto precisi riguardo a quella K che manca, comunque fa piacere essere l'unica rivista italiana ad essere inse-

rita in un gioco così fantastico. Approfittiamo di questo spazio per scusarci con i lettori: nella recensione del numero scorso di *Sensible Soccer* avevamo citato la presenza del medico, che nella nostra versione del gioco era presente e funzionante. Motivi probabilmente legati ai tempi e/o difficoltà di implementazione e alla data di uscita hanno costretto i programmatori ad eliminarlo; speriamo di poterlo ritrovare in una prossima versione. A quando *Sensi Soccer 2*?





NEWS

Novità CDTV

Sembra che finalmente qualcosa stia cominciando a muoversi intorno al CDTV, il brutto autroccolo di casa Commodore che non si vuole decidere a trasformarsi in cigno.

Lo standard CDXL che consente di ottenere il Full Motion Video su un quarto di schermo viene utilizzato da diversi programmi dell'ultima generazione, fra questi troviamo la riedizione di *TV Sport Football* che è stata dotata per l'occasione di vere e proprie animazioni televisive. Un altro prodotto molto interessante che utilizza lo standard CDXL è il nuovo CD commemorativo della NASA che include animazioni di tutti gli eventi più importanti della grande avventura dell'uomo nello spazio. Questi nuovi prodotti uniti alla disponibilità dell'unità A570 per Amiga potrebbero investire la tendenza di mercato

che vede relegato il CDTV in una fascia di utenza estremamente limitata.



L'arbitro di TV Sport Football



Un'ora con la NASA

Il SIM compie 25 anni

Giunge alla 25esima edizione il SIM HI-FI che si svolgerà dal 17 al 21 Settembre 1992 alla Fiera di Milano. Come al solito la manifestazione offrirà il meglio nel campo dell'alta fedeltà e dell'elettronica di consumo, attirando migliaia di visitatori da tutta Italia. Fra le iniziative di maggior interesse troviamo una sezione dedicata ai gioielli dell'alta fedeltà, destinata a far sognare tutti gli appassionati di musica, grazie all'opportunità di provare inpianti del valore di diverse decine di milioni in apposite salette allestite secondo rigorosi criteri di acustica. Naturalmente tutti i lettori di K potranno lustrarsi gli

occhi ammirando le ultime novità del campo videoludico e addirittura è annunciata una speciale gara in Realtà Virtuale (gli avvenimenti di questo genere non sembrano mancare mai). Se volete potrete venire a trovarci nel nostro stand, vi aspettiamo!



La NEC sbarca in Europa

Sembra che finalmente il PC Engine stia per arrivare ufficialmente in Europa. L'operazione verrà condotta dalla Turbo Technologies, una sussidiaria gestita dalla NEC insieme alla Hudsonsoft.

Sul mercato europeo verrà lanciato soltanto il Duo, la nuova unità CD-ROM che incorpora il lettore CD insieme alla console. La tecnologia CD

della NEC ha già diversi anni di sviluppo alle spalle ed alcuni giochi per il Duo sono davvero impressionanti. L'arrivo della nuova macchina è previsto per i primi mesi del '93, ora non resta che vedere come risponderanno la Sega e la Nintendo a questo attacco mosso contro il loro decennale monopolio europeo.

Ma quanto vale esattamente un K?

5500 lire risponderete voi! Bè, a dire il vero ci stavamo riferendo all'unità di misura della memoria dei computer e non alla nostra rivista. Recentemente la Commissione Europea ha decretato dopo un lungo periodo di attesa che un

Kilobyte non corrisponde più a 1024 byte bensì, molto più semplicemente, a 1000. Il resto del mondo aveva preso questa decisione già parecchio tempo fa e ora finalmente l'Europa si è adeguata al nuovo standard.

La AdLib è fallita!

Può sembrare incredibile ma la casa produttrice della scheda sonora per PC più popolare del mondo è fallita. Al momento non si hanno ancora informazioni precise riguardo alla causa del fallimento ma sembra che una ditta di Singapore si stia già muovendo per acquistare i diritti per i prodotti AdLib. La ditta canadese stava infatti per lanciare la Gold Card, una scheda sonora più avanzata che avrebbe dovuto frenare la concorrenza della Sound Blaster, e ora, ovviamente quel progetto fa gola a molti. Il governo canadese sta comunque prendendo in considerazione l'idea di rilevare la società per non lasciare il patrimonio tecnologico nelle mani di una ditta straniera.

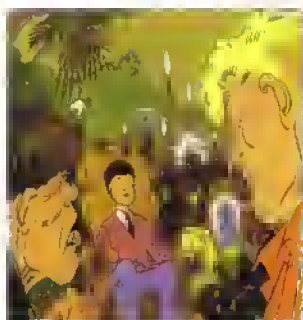
Vite Infinite?

Se appartenete a quella fetta di videogiochisti che non possono vivere senza terminare un gioco, sarete felici di sapere che una nuova cartuccia per ottenere gabbie, vite infinite e chi più ne ha più ne metta, è uscita per l'Amiga. La Action Cartridge Super IV oltre ad includere la maggior parte delle possibilità previste dalle cartucce della serie Action Replay, permetterà di utilizzare un hard disk grazie ad un connettore passante, funzionerà con l'ECS, con 2 Mega di Chip RAM e con il Kickstart 2.04. Al momento non si conosce ancora chi l'importatore in Italia ma se seguirete le pagine di K vi terremo informati di eventuali sviluppi.

Il Gioco di Ruolo di Martin Mystere

È arrivato sugli scaffali dei negozi specializzati *Il Gioco di Ruolo di Martin Mystere*, un nuovo prodotto della DAS che consente di rivivere le avventure del famoso eroe dei fumetti bonelliani. Il gioco mantiene la compatibilità con il precedente prodotto della DAS dedicato a Dylan Dog, consentendo così degli interessanti cross-over. La DAS inoltre annuncia le sue prossime uscite che sicuramente faranno la gioia degli appassionati del genere. Si tratta, infatti, di *Vampire* e *GURPS*, due fra i più interessanti titoli presenti sul mercato mondiale. Il primo vi permetterà di affrontare i problemi che potrebbe incontrare un vampiro se visse nel nostro mondo, mentre il secondo si propone,

risuscitandoci, di offrire un sistema unico che permetta di giocare in qualsiasi ambientazione (ricordate la recensione apparsa su K più di un anno fa!).





TV TUNNER

E' UN ACCESSORIO PER
UTILIZZARE IL TUO
GAME GEAR COME
UN TELEVISORE
PORTATILE A COLORI

GAME GEAR

VIDEOGIOCO

SEGA®

PORTATILE



256 colori



OFFICIAL LICENSEE



gioco non incluso



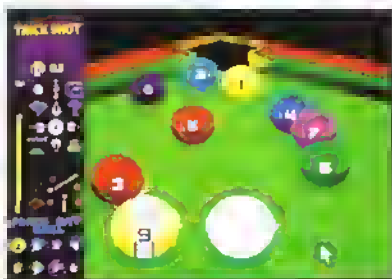
anteprime.

anche noi stiamo per andare in vacanza, il caldo di Milano comincia a farsi soffocante ma le software house non sembrano avere mai pace, continuando a sfornare giochi per tutti gli appassionati. Se siete anche voi fra quelli che in vacanza, invece del gatto o del canarino, si portano il computer, ecco le anteprime che Andrea Minini, Derek dela Fuente e Gary Penn hanno raccolto per voi.

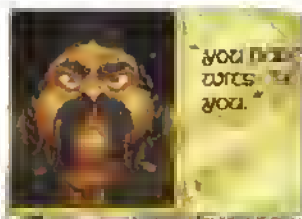
Pool Virgin Games

Dopo che il suo primo simulatore di biliardo *Jimmy White Whirlwind Snooker* ha entusiasmato la critica di tutta Europa, Archer Madean ha deciso di ritornare sul luogo del delitto.

Pool sarà il suo nuovo programma basato, questa volta, su una versione del biliardo più conosciuta e popolare anche qui da noi in Italia. Il popolare programmatore inglese ha affermato che utilizzerà le stesse tecniche vincenti già ammirate in *Whirlwind Snooker* e le migliorerà aggiungendo gli indispensabili numeri sulle palle. Tutti voi appassionati di biliardo fareste bene a seguire le pagine di K per la recensione che sicuramente troverete nei prossimi numeri. Il gioco sarà disponibile da questa estate per Amiga e ST ed è prevista, per il futuro, anche una versione per PC.



Ragnorok Mirage



La neonata Mirage si sta cominciando a dare da fare, dopo *Darkseed*, recensito sul numero scorso e *Ashes of the Empire* di cui ci occupiamo nelle pagine di questo numero, la casa di Conlethon ci proporrà *Ragnorok*, un gioco da tavolo con un background alquanto originale. Nel gioco, infatti, dovrete impersonare il ruolo del dio



Odino, capo della mitologia vichinga, che si aggira sulla terra munito della plancia di gioco della Tavola Reale. Il vecchio Odino intende infatti sperimentare sugli umani le sue tattiche di gioco, per poter uscire indenne dal Ragnorok, la fine del mondo vichingo.

Nel gioco affronterete diversi avversari umani, ognuno con il suo carattere e il suo stile di gioco e dovrete sconfiggerli sia utilizzando i pezzi bianchi che quelli neri. Il gioco, che per ora è previsto per il PC, è dotato di divertenti animazioni nello stile di *Battle Chess* e appassionate sicuramente tutti gli amanti dei giochi da tavolo.

Fables and Fiends:

The Legend of Kyrandia Virgin

La Westwood Associates (il team che ha prodotto la famosa serie di *Eye of the Beholder*) si è unita alla Virgin per proporre questo nuovo gioco ad ambientazione fantasy. *Legend of Kyrandia* differisce però dagli altri giochi di avventure fantastiche, in quanto l'enfasi non è posta sul combattimento. L'avventura è più simile ad un racconto nello stile

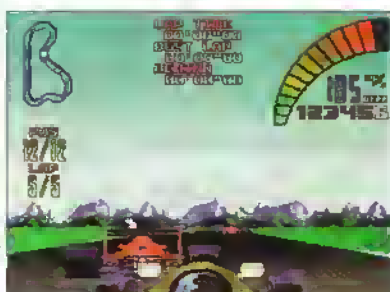


di *Alice nel Paese delle Meraviglie* ed è piena di particolari di atmosfera come alberi che producono gemme, leprecauni ed altri motivi tipicamente fiabeschi. Nel gioco interpreterete Brandon, il cui nonno è stato tramutato in pietra dal malvagio Malcom; il vostro scopo sarà ovviamente di sconfiggere il perfido Malcom e di salvarvi il vostro caro nonnetto.

Il gioco uscirà quest'autunno e sarà disponibile per Amiga e PC.

Nigel Monsell's World Chomplonship Gremlin

Non sarà la prima volta di Nigel Monsell nel mondo dei videogiochi: ci fu un patetico tentativo da parte della Martech, circa quattro anni fa. Ora però sembra che a Nigel verrà resa giustizia e il prossimo lavoro della Gremlin sembra piuttosto interessante. *Nigel Monsell's World Chomplonship* ha qualche leggera somiglianza con

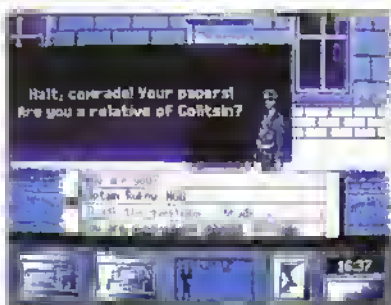


Super Monaco GP della US Gold, ma niente più che pochi particolari. In **NMWC** il giocatore può fare pratica e correre su 16 circuiti del Mondiale di Formula 1, in cui tutti i particolari dei loro corrispettivi nel mondo reale sono riprodotti alla perfezione. Per ricreare l'effetto di una corsa ad alta velocità alla Gremlin stanno utilizzando un misto di sprite e grafica poligonale. I programmatori non sono preoccupati di eventuali paragoni con **Formula One Grand Prix** di Geoff Crammond. «I due giochi sono diversi», dice Ian Richardson, portavoce della Gremlin. «**FGP** è una simulazione molto più seria, mentre il nostro **Nigel Mansell**, pur essendo altrettanto accurato, adotta un approccio più orientato verso il divertimento». Il programmatore della versione Amiga è Damien Hibbard che promette l'uscita del gioco per l'autunno di quest'anno.



KGB Virgin Games

I programmatori francesi della Cryo che ci hanno regalato un capolavoro grafico e sonoro come **Dune**, si sono messi al lavoro su un prodotto completamente differente, un gioco di investigazione e di intrighi, qualcosa di simile a **Floor 13**.



In **KGB** interpreterete l'ex capitano Maksim Rukov, recentemente trasferito al dipartimento P del KGB, nei giorni immediatamente precedenti al putsch di agosto.

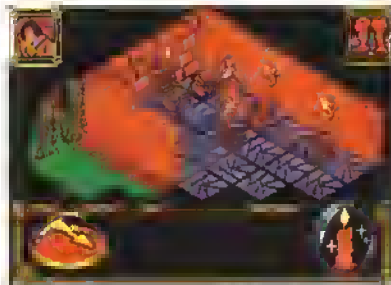
Il dipartimento P è stato appositamente creato per indagare su possibili casi di corruzione all'interno del servizio segreto sovietico e il capitano Maksim si rende subito conto che il KGB è un ricettacolo di cospiratori di ogni sorta.

Starà a voi completare le specifiche missioni che vi permetteranno di svelare le varie cospirazioni che minacciano la Rodina.

Il gioco sarà disponibile da settembre per Amiga e PC.

Hero Quest II Gremlin

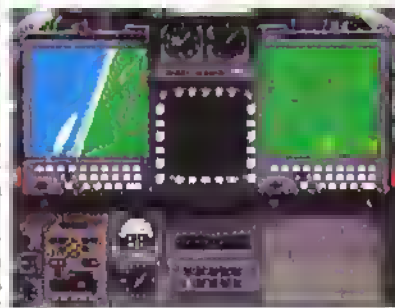
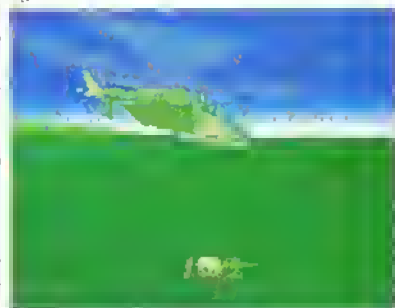
Hero Quest II deve molto all'aspetto e allo stile di gioco dell'originale ma sia graficamente che dal punto di vista dell'atmosfera verrà migliorato enormemente. sostiene il designer, Paul Green. «Introdurrà molto



più gioco di ruolo e si libererà di alcuni dei limiti imposti dal gioco da tavolo, diventando un vero e proprio videogioco». In **Hero Quest II**, potrete scegliere fra otto personaggi differenti, ognuno con le sue caratteristiche e abilità speciali (il Barbaro, per esempio, non è troppo sveglio, ma è robusto, forte, un maestro nel combattimento e ha la capacità di entrare in una «furia combattiva» quattro volte al giorno, raddoppiando così la sua forza). Anche il sistema con cui i personaggi si muovono ed agiscono è stato modificato. Ogni giocatore ha a sua disposizione 20 punti che può spendere per compiere varie azioni ogni turno. Per esempio, camminare o aprire una porta richiede solo un punto, mentre esaminare un'area ne richiede ben cinque e così via. Paul sta cercando di creare 10 trame principali più molti altri scenari secondari. Ci saranno almeno 25 mostri diversi e più di 40 incantesimi da lanciare. Kevin Dudley, il programmatore, e Matt Furniss, il grafico, porteranno le idee di Paul sull'Amiga e sull'Atari ST entro l'autunno di quest'anno.

Tornado Digital Integration

La risposta inglese a **Falcon 3.0** sta per arrivare e sarà firmata Digital Integration. **Tornado** viene presentato come la simulazione di volo più realistica presente sul mercato (un'affermazione che si sente spesso di questi tempi) e a giudicare dal materiale visionario fino ad ora ci sono buone probabilità che i programmatori della DI siano riusciti nell'intento. Il gioco includerà tutte e tre le versioni dell'aereo multiruolo (inglese, tedesco ed italiano) e vi permetterà di vedere il paesaggio davanti a voi per una distanza di 25 miglia. Questo particolare consentirà di evitare che le colline sorgano dal terreno improvvisamente, perché si formeranno pian piano all'orizzonte. Come tutti sanno, il **Tornado** è un aereo che per le missioni che è chiamato a svolgere, deve spesso volare a bassa quota, cosicché di questo fatto alla DI hanno dato molta importanza alla qualità grafica del terreno, arricchendolo con alberi che scorrono velocissimi sotto all'aereo, trasmettendo un senso di velocità davvero impressionante.



Il gioco sarà disponibile a partire da settembre per PC e supporterà la stragrande maggioranza delle configurazioni hardware.

Buzz Aldrin's Race Into Space Interplay

I lettori di **K** più stagionali ricorderanno sicuramente con entusiasmo il momento in cui, per la prima volta, un uomo posò piede sulla superficie della Luna. In quel momento uno dei più grandi miti della storia dell'umanità venne infranto e decine di poeti si trovarono privi della loro musa ispiratrice

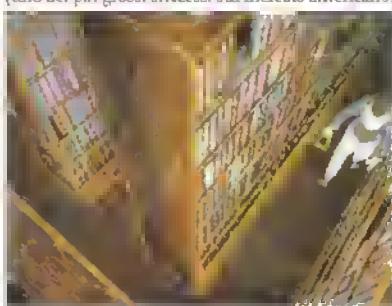
...anteprime



riguardo alla compatibilità caratteriale degli astronauti. Il gioco girerà soltanto con scheda grafica VGA e sarà arricchito da decine di schermate tratte direttamente dagli archivi della NASA, sono previsti inoltre effetti sonori digitalizzati per i possessori di Soundblaster. Buzz Aldrin è stato coinvolto nel progetto fin dall'inizio e sta collaborando attivamente alla stesura del programma, dimostrandosi particolarmente interessato a questa versione computerizzata dell'avventura più grande della sua vita. Per chi non si accontenta di seguire le orme del programma spaziale americano, saranno disponibili alcuni progetti sperimentali che potranno essere sviluppati fino a renderli realizzabili. Il gioco sarà disponibile solo per PC a partire da questo autunno.

Call of Cthulhu: Doom of Derceto Infogrames

Le case di software francesi non smettono di stupire: dopo i meravigliosi *Cruise for a Corpse* e *Another World* della Delphine, è ora il turno della Infogrames di stupirci. La casa francese si è infatti aggiudicata i diritti del gioco di ruolo *Call of Cthulhu* (uno dei più grossi successi sul mercato americano, vincitore di diversi premi della critica a più di una convention) ispirato ai terrificanti miti parodontati dalla mente dello scrittore americano H.P. Lovecraft. Quello che sorprende nella realizzazione tecnica del gioco è sicuramente la parte grafica (come avviene spesso nei giochi di produzione transalpina).



preferita. Per tutti coloro che desiderano provare quel tipo di emozioni la Interplay ha messo in cantiere un gioco ispirato alle avventure dell'uomo nello spazio, con la collaborazione di uno dei pionieri dell'esplorazione spaziale. In *Buzz Aldrin* comandere un centro di ricerche spaziali (sovietico o americano) e dovrete sviluppare un vostro piano per la conquista della Luna. Avrete a vostra disposizione 140 astronauti che dovrete addestrare fino a formare un equipaggio da poter utilizzare nella vostra prima missione, un team di psicologi vi aiuterà nel valutare le reazioni dell'equipaggio ai vostri programmi, fornendovi anche delle informazioni

tutti i personaggi del gioco sono riprodotti in grafica 3D poligonale (con una tecnica non dissimile da quella utilizzata in *Cruise of a Corpse*) ma i paesaggi sono disegnati in grafica VGA a 256 colori, questo insieme riesce a dare vita ad un mondo che appare incredibilmente reale sugli schermi dei vostri computer. All'inizio del gioco potrete scegliere fra tre personaggi da controllare e dovrete investigare sulla misteriosa morte di un pittore che abitava una casa alquanto sinistra. Ovviamente in breve tempo comincerete a scoprire i malefici piani delle creature di Lovecraft che tenteranno in ogni modo di eliminarvi. Il gioco è previsto per PC e sarà disponibile solo a partire da questo autunno.

The Offishol Aquabatics Games

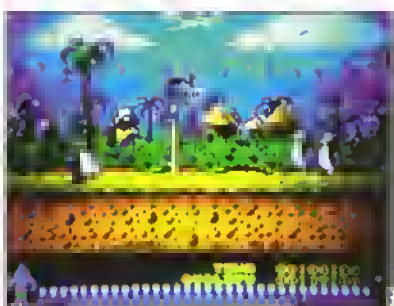
Millenium/Electronic Arts

James Pond, il protagonista di due fra i giochi arcade di maggior successo per Amiga (*James Pond* e *Robocod*), sta per tornare una terza volta sui monitor del computer di casa Commodore. Il nuovo gioco si baserà su di una serie di eventi sportivi (con ovvi riferimenti alle imminenti Olimpiadi) fra i quali i 110 metri ostacoli (gli ostacoli sono delle anguille elettriche, ahia!), il tiro alla vongola (!?) e altri ancor più buffi. La Millenium sta sviluppando il gioco per Amiga insieme alla versione per Megadrive, di conseguenza la grafica sarà virtualmente identica nelle due versioni.

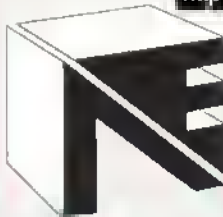
James Pond dovrà affrontare altri agenti segreti fra cui ranocchie, aragoste ed altre creature acquatiche ma siamo sicuri che saprà uscire vincitore dalla sfida.

Con un totale di 10 eventi che mescoleranno azione platform con smantellamento del joystick (alla Decathlon per intenderci), *The Offishol Aquabatics Games* promettono di essere un vero spasso, considerando che alla Millenium mettendo al lavoro i loro migliori artisti sembrano essere riusciti nel (non facile) compito di migliorare la già ottima grafica di *Robocod*.

L'uscita del gioco è prevista per quest'estate e speriamo di potervi fornire la recensione nel prossimo numero (anche perché non vediamo l'ora di poterlo provare).



**Vasto
assortimento
giochi per
PC
in OFFERTA**



NEWEL srl

**Computers
ed accessori**

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**Aperta anche
il Sabato**

Orari:

9.00 - 12.30

15.00 - 19.00

Prava il nostra nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpresa dalla rapidità delle nostre consegne

PC NEWEL 286 PLUS!

**Pc 286 16/21 MHz - 1 MB RAM - 1 DRIVE 3 1/2 (1,44 MB)
1 HARD DISK 42 MB - 1 SCHEDA VGA 256K - 1 SCHEDA PARALLELA
2 SCHEDE SERIALI - 1 TASTIERA ESTESA - MONITOR VGA "COLORI"**

L. 1.399.000 IVA COMPRESA!

OMAGGIO

**MOUSE MICROSOFT COMP.
& 10 GIOCHI!!!!**

GRATIS

**SOFTWARE WINDOWS 3.0
ITALIANO (ORIGINALE)**

**GARANZIA
1 ANNO
TOTALE!!!**

ECCEZIONALZE OFFERTA NEWEL DISKS

DISCHETTI 3 1/2 BULK DS-DD 1Mb 100% ERROR FREE

CERTIFICATI UNICI A UNICI - TOP QUALITY

10 Pz.	L. 1.000	CAD.
10 Pz.	L. 950	CAD.
10 Pz.	L. 900	CAD.
10 Pz.	L. 850	CAD.
10 Pz.	L. 800	CAD.
10 Pz.	L. 750	CAD.

200 ETICHETTE COLORATE L. 19.000
Confezione da 200 etichette colorate
per dischetti 3 1/2 con un apposito collante
che non danneggia i dischetti

Portadischi 10 Pz. "Clip Box"	L. 3.000
Portadischi 40 Pz. con serratura	L. 10.000
Portadischi 80 Pz. con serratura	L. 15.000

X-RAYS PROTECTOR L. 99.000

**Nuovissimo schermo protettivo in cristallo
trattato al carbonio, adatto a tutti i tipi
di computer e monitor/TV.**

**Non permettere che i tuoi occhi, così importanti, si
danneggino! Con X-RAYS POTECTOR oltre ad uno
maggiore chiarezza sul video, proteggi i tuoi occhi.
ORA NELLA NUOVA CONFEZIONE CON MESSA A
TERRA E CLEANING KIT. **NOVITA' U.S.A.****

**Disponibili anche occhiali polarizzati per computer
L. 39.000**

**Sottostampante 80 colonne per tutte
le stampanti + raccogliporta
L. 69.000 A SOLE L. 29.000**



**PC PORTATILI
IN
OFFERTA**

WINDOWS 3.0 Italiano "OMAGGIO"

PC NOTEBOOK 286 LT

**CPU 286, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA,
1 Mb RAM Exp. a 5 Mb, Hard Disk 20 Mb, Dos - 5
L. 1.890.000**

PC NOTEBOOK 386 LT

**CPU 386 SX, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video VGA, 1 Mb RAM
Exp. a 5 Mb, Hard Disk 40 Mb, Dos - 5
L. 2.490.000**

PC NOTEBOOK 386 LT PLUS

**CPU 386 SX 20, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA, 2 Mb
RAM Exp., Hard Disk 40 Mb, Dos - 5
L. 2.690.000**

PC NOTEBOOK 386 LT PLUS 60

**CPU 386 SX 20, 1 Drive 3 1/2 (1,44), Video LCD VGA 64
tonalità, 2 Mb RAM Exp. a 8 Mb, Hard
Disk 60 Mb, Dos - 5
L. 2.890.000**

ADD - LIB

Versione originale della scheda Audio

L. 179.000

SUOND BLASTER PLUS 2.0

L. 249.000

SUOND BLASTER PLUS

L. 399.000

PROFESSIONALE (comp. WINDOWS 3.1)

OFFERTA DEL MESE !!!

WINDOWS 3.0 IN ITALIANO

L. 125.000

NOVITA' !!!

WINDOWS 3.1

L. 225.000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari.

TOP 11

In vent'anni di storia dei videogiochi ne sono passati di nomi agli onori della cronaca, troppi per poterli presentare nel poco spazio di questa rubrica. Ma non è solo per ragioni di spazio che abbiamo scelto di ridurre a 11 nomi questa galleria di software stars. Abbiamo dovuto, ma anche voluto, fare una scelta. Basata, principalmente, sull'originalità dei giochi.

Sappiamo che molti altri designer avrebbero potuto figurare in questa Top 11 - Sid Meier, Scott Adams, gli autori della Infocom, Jeff Minter, i Bitmap Brothers, tanto per

fare qualche nome - ma abbiamo dovuto fare delle scelte. Potete dividerle o no, ma non c'è dubbio che gli 11 designer/programmatore elencati, in rigoroso ordine alfabetico, in queste pagine hanno elevato a forma d'arte la realizzazione di un videogioco.



BRUCE ARTWICK

Scommetto che pochi di voi conoscono il nome del designer di *Flight Simulator*, men che meno il suo volto. Bruce ha la faccia da tipico nerd, ma sicuramente ne ha anche il cervello. Il primo simulatore di volo per personal computer uscì nel lontano

1979 ed era in grado, pur con la tecnologia dell'epoca, di ricreare un'esperienza così simile al pilotare un Cessna 182 o un Piper Cherokee che fu un successo clamoroso fin da subito. Dopo di lui sono arrivati tutti, facendo anche cose per certi versi migliori, ma nessuno può toglierli il merito di essere stato il primo.



DAVID CRANE

Se c'è un mito in questa Top 11, questi è David Crane. I lettori più giovani forse non si ricorderanno di *Pitfall* e *Decathlon*, ma quelli che hanno iniziato a giocare col VCS non potranno mai dimenticarsi queste pietre miliari dei videogiochi. *Pitfall* è stato, probabilmente, la prima av-

ventura dinamica della storia - e che avventuramente *Decathlon* era un capolavoro di programmazione. Pur avendo il VCS solo 4k di memoria RAM, Crane riuscì con un trucco a raddoppiarne la memoria a 8K e a infilarci dentro dieci e venti dieci: un'impresa titanica che l'ha fatto entrare nella storia.



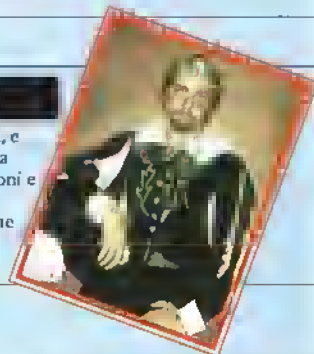
GEOFF CRAMMOND

Se dobbiamo parlare di originalità, Geoff Crammond merita il posto in questa Top 11 per *The Sentinel*, uno dei programmi per computer più originali di tutti i tempi: niente di mai visto prima, dentro o fuori un computer. Un gioco affascinante, carico di tensione e grandante giocabilità e divertimento e tutt'ora senza imitazioni. Ma Geoff Crammond è anche uno dei più continui e costanti designer/programmatore di tutti i tempi. Dai tempi di *Revs* sul C64 al recente capolavoro per 16-bit *Formula One Grand Prix*, passando per *Stunt Car Racer*, Crammond non ha sbagliato un gioco.



RICHARD GARRIOTT

Probabilmente, la serie *Ultima* passerà alla storia come la saga fantasy più popolare del mondo dei videogiochi, e con essa passerà alla storia l'uomo che l'ha ideata, Richard Garriott alias Lord British. La saga di *Ultima* è senza dubbio il miglior esempio - se non l'unico - di videogioco etico e mitologico, pervaso da un insieme di concezioni e idealità artistiche che costituiscono una vera e propria poetica. Non a caso assomiglia alla saga degli *Hobbit* di Tolkien: Britannia, come la Terra di Mezzo, è un mondo convincente per la complessità della sua stratificazione storica e geografica e reso vivo da una forte coerenza interna.



RON GILBERT (599)

Ideatore del sistema SCUMM ("Script Utility for Maniac Mansion"), Rob Gilbert è il braccio e la mente dietro le avventure grafiche Lucasfilm oia LucasArts: *Maniac Mansion*, *Zak McKracken e Monkey Island*, che hanno rivoluzionato questo genere popolarissimo in tutto il mondo. La sua è una

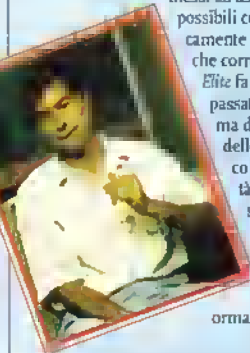
rivoluzione nei contenuti più che nella forma: Gilbert è riuscito a fare della comicità lavorando su un mezzo "refrattario" all'umorismo come i videogiochi. La comicità è un'arte difficile, eppure lui è riuscito a farci sorridere con la sua comicità surreale senza mai scadere nella battuta facile o di dubbio gusto.



DAVID BRABEN & IAN BELL

Questa coppia di programmatori è passata alla storia - caso più unico che raro - per un solo gioco: *Elite*. Il genere di "commerce spaziale" è nato con questo titolo scritto per il BBC (che, incidentalmente, fu anche il primo gioco per cui furono

messi all'asta i diritti per le possibili conversioni). Graficamente - ed è logico visto che correva l'anno 1984 - *Elite* fa parte ormai del passato dei videogiochi, ma dal punto di vista della dinamica di gioco e della giocabilità non è ancora stato superato nonostante siano passati ormai quasi dieci anni.



WILL WRIGHT

Basta un titolo per giustificare la presenza di Will Wright in questa Top 11: *Sim City*. Con *Sim City* Right e la *Maxis* hanno sconfessato l'idea che un gioco per essere divertente deve essere competitivo e avere un obiettivo ben

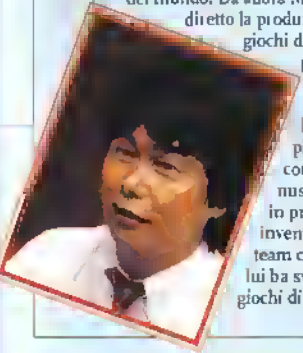
preciso. In *Sim City* non c'è un obiettivo preciso né un solo modo di vincere e giocare. Ognuno può prefissarsi il suo obiettivo e raggiungerlo nei modi che più preferisce. Con *Sim City* Right ha portato nel mondo dei videogiochi la libertà di giocare come si vuole, e non come vuole il programmatore.



SHIGERU MIYAMOTO

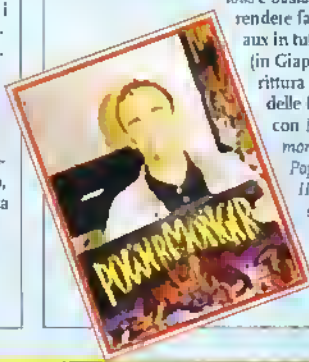
Poteva mancare un game designer giapponese in questa Top 11? La scelta è quasi obbligata, il creatore di Mario, Shigeru Miyamoto ha cominciato a lavorare alla Nintendo nel 1977, ma il suo posto nella storia risale al 1980, anno in cui diresse la realizzazione di *Donkey Kong*, il primo gioco in cui apparve l'idraulico più famoso del mondo. Da allora Miyamoto ha

diretto la produzione di tutti i giochi di Mario, compreso il fantastico *Super Mario World*. I giochi di piattaforma con stanze e bonus segreti sono, in pratica, una sua invenzione (e del team che insieme a lui ha sviluppato i giochi di Mario).



PETER MOLYNEUX

Inventare un nuovo genere all'alba del 1989 poteva sembrare un'impresa impossibile. Eppure, con *Populous*, Peter Molineaux c'è riuscito. I "simulatori di Dio" hanno tutti un debito con questo ex-sistemista che è diventato programmatore perché non sapeva fare altro nella vita. Provate a immaginare cosa sarebbero stati questi anni senza *Populous*: niente *Utopia*, niente *Megalemania*, niente *Castles*, tanto per nominarne alcuni. *Populous* è bastato da solo a rendere famoso Molyneux in tutto il mondo (in Giappone è addirittura un idolo delle folle), ma con *Powermancer* e *Populous II* ha dimostrato che non era stato un fuoco di paglia.



MIKE SINGLETON

Vi dice qualcosa il titolo *Lords of Midnight*? Da allora in poi Mike Singleton ha perfezionato sempre più il genere dei giochi di strategia multi-personaggi inaugurato alla grande con quel famoso titolo per Spectrum che conteneva ben

32.000 schermate grafiche. *Midwinter I e II*, e ora *Ashes of Empire*, sono le versioni moderne di quel gioco e ne continuano la tradizione di complessità strategica, spessore metodologico e innovazione grafica che caratterizzano i giochi di Singleton.



ALEXEI PAJINITOV

Oltre ad essere il primo programmatore sovietico della storia dei videogiochi a diventare famoso in Occidente - Pajinitov è stato l'ideatore di *Tetris*, il gioco che ha rivoluzionato i "puzzle games" e dimostrato che quello che conta è la giocabilità - è il divertimento che se ne

ricava - non i mega di grafica, l'overscan o il peso in chili del manuale. *Tetris* è forse l'unico gioco al mondo che riesce a conquistare - anzi a mesmerizzare - anche una persona che non ha mai preso in mano un joystick in vita sua. Scusate se è poco.



VOTATE! VOTATE! VOTATE!

Le scelte fatte in questa Top 11 sono, ovviamente, soggettive. Sappiamo che molti di voi saranno d'accordo su alcuni nomi e assolutamente contrari su altri. Anzi, molti, probabilmente, ci scriverete lettere indignate protestando perché abbiamo lasciato fuori uno o più dei vostri designer preferiti. Vi diamo quindi la possibilità di rifarvi inviandoci la vostra Top 11 (scoprirete anche la difficoltà di dover scremare nomi su nomi fino a restringere la lista a 11 programmatori).

Quali sono gli undici programmatori di giochi da casa da voi preferiti? Scrivete i loro nomi su una cartolina postale (indicando a fianco del nome almeno un gioco per cui meritano di essere inclusi nella vostra classifica) e inviatela al seguente indirizzo:

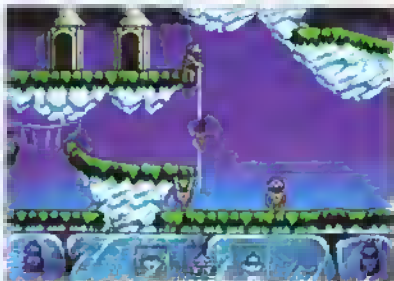
K - Top 11 - c/o Studio Vit
Via Aosta, 2 - 20155 Milano

HUMANS

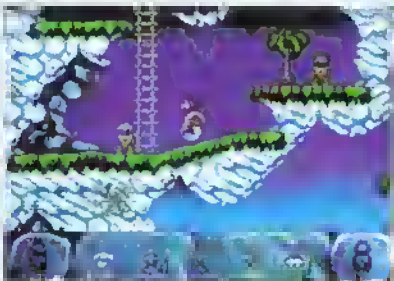
Con gli ottimi debutti di *Darkseed* e di *Ashes of Empire*, la *Mirage* si è subito imposta come una casa da tenere d'occhio. Con la prossima uscita di *Humans*, la casa di Congleton cerca di ripetersi. Ci riuscirà?



Lo schermo è diviso in due parti: l'area di gioco e il pannello dei comandi. Lo schermo in alto mostra una finestra sull'area di gioco a scara seguendo l'umano in quel momento sotto il controllo del giocatore. Il pannello mostra la conoscenza acquisita e i comandi attivabili in quel momento in base agli oggetti scoperti dagli umani.



Gli oggetti e gli strumenti che gli umani possono utilizzare non sono livelli dipendono dallo sviluppo della loro conoscenza tecnologica. Nei primi livelli, ad esempio, la ruota non è ancora inventata e gli unici mezzi di locomozione sono le gambe.



Il concetto del gioco è che una volta che gli Humans scoprono il fuoco, la ruota, ecc., scoprono in effetti la conoscenza di come usare tali strumenti: più che l'acquisizione in sé degli strumenti. Nei livelli successivi la loro conoscenza potrà venir utilizzata quando troveranno degli oggetti a loro utili.



Gli umani possono fare diverse cose: raggiungere altri umani, scalare pareti, raccogliere oggetti, brandire forze a dar fuoco a cespugli o ponti, lanciare la ruota (la ruota di asale) per saltare burori o tenersi a bada i dinosauri carnivori, camminare in silenzio, inoltre i personaggi del Re e dello sciamano hanno, rispettivamente, la possibilità di chiamare i raccolti e addormentarsi muovendo come un sol uomo o usare i poteri magici per far apparire lance, corde, ruote, torse o ulteriori umani.



Prima dell'inizio di un livello non sappiamo come questa vi indica di quanti umani è composta la vostra tribù. Il numero dei componenti della vostra tribù è molto importante perché nei livelli successivi potrà essere necessario fare dei sacrifici umani per consentire allo sciamano di esercitare la sua magia. E se non ci sono sufficienti umani da sacrificare, gli dei non li prenderanno con loro sciamano.

La prossima cartuccia per centrare l'obiettivo di diventare "... la più grossa software house europea nel giro di tre anni", come aveva dichiarato il boss Peter Jones, annunciando la nascita della Mirage, si chiama *Humans*, un gioco già acclamato come il prossimo *Lemmings*.

Humans è stato concepito e disegnato dalla Imagitec come una serie di prodotti intercorrelati, che seguono l'evoluzione e il progresso dell'umanità. Secondo l'Imagitec la saga degli umani sarà una trilogia comprendente *Humans - Introducing the Humans*, *Humans - the Age of Chivalry* e *Humans in Space*.

In ciascun gioco il giocatore dovrà assistere gli umani nel loro lungo e difficile cammino evolutivo. Il primo episodio è ambientato nell'era preistorica; il secondo (che, stranamente, uscirà per terzo) nell'era medioevale; il terzo nell'era spaziale. Il progresso del gioco e la serie di prodotti riprende il tema dell'evoluzione introducendo nuovi obiettivi, ostacoli e sviluppi del sistema di gioco a seconda delle conoscenze acquisite in ciascuna era e quindi nel corso del gioco si avranno a disposizione nuove abilità e si dovranno intraprendere nuovi compiti. Ad esempio, nell'era preistorica il giocatore dovrà scoprire e utilizzare le scoperte tecnologiche come il fuoco, la ruota e semplici utensili/armi; nell'era medioevale si tratterà di manovrare catapulte e ponti levatoi; nell'era spaziale diroidi, ascensori e porte comandate elettronicamente.

Benché sia stato annunciato come il nuovo *Lemmings* (cosa che fra l'altro ha messo in allarme la Psygnosis) differisce dal capolavoro della DMA Design per diversi aspetti. A cominciare dalla grafica e dall'animazione. Gli sprite degli umani sono molto più grossi di quelli dei lemmings e

hanno una loro personalità, con alcune chicche espressive come, ad esempio, l'umano che sbuffa mentre regge sulle spalle una piramide di suoi compagni. La somiglianza, se la si vuole trovare, sta nella struttura del gioco. Come in *Lemmings*, anche qui bisogna raggiungere un punto particolare dell'area di gioco - in *Lemmings* era l'uscita, qui degli oggetti/persone collocati in luoghi inizialmente inaccessibili - risolvendo una serie di rompicapo dinamici. L'andatura del gioco è però meno frenetica di quella di *Lemmings*: gli umani dopotutto non sono così stupidi come gli animaletti suicidi e se ne stanno fermi in attesa che il giocatore decida che compito affidargli invece di cacciarsi nei guai di proposito. Per raggiungere l'obiettivo di ciascun livello, gli umani devono collaborare e aiutarsi l'un con l'altro in vari modi: uno terrà a bada un dinosauro carnivoro con la lancia, mentre un altro calerà una corda per aiutare gli altri a salire su una piattaforma inaccessibile e un altro ancora brucierà un cespuglio che impedisce di proseguire. Da quello che abbiamo potuto vedere - i primi 6 livelli dei 40 totali che saranno inclusi nel programma (abbiamo preferito aspettare il gioco completo, invece di fare la recensione su questi soli 6 livelli) - il gioco sembra avere tutto quello che serve per scalare le classifiche di vendita: giocabilità, personaggi simpatici, buona grafica, ottima dinamica di gioco.

Humans è previsto per tutti (o quasi) i sistemi disponibili sul pianeta: Amiga, PC e ST per i prodotti su floppy disk; Gameboy, NES, Super NES, Lynx, GameGear, Master System e Megadrive per i prodotti su ROM. La recensione sul prossimo numero.

Riccardo Albini

IL PROSSIMO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE!



SERIE A **IL GIOCO DI SQUADRE**

**"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista
del "campionato più bello del mondo".**

**Lo nuova edizione 92/93 ampliata e aggiornata sarà disponibile a settembre.
Per informazioni Studio Vit, tel. 02.33100413**

PREMIERE

La Core Design è sempre stata una delle migliori software house mondiali per quanto riguarda grafica e sonoro dei propri titoli, tanto che in alcuni casi si aveva quasi l'impressione di vedere un film, piuttosto che un videogioco. A questo punto è lecito chiedersi cosa combinerà la casa britannica con *Premiere*: lo scenario di questo gioco è infatti uno studio cinematografico...

Sullo scorso numero di K avete trovato la recensione di *Jaguar Xj 220* per Amiga, che, abbastanza sorprendentemente, s'è distinto come uno dei migliori giochi di cose di tutti i tempi. Lo stupore era pienamente motivato dal curriculum della casa produttrice, la Core Design: la Core è da sempre la software house numero uno nel campo dei platform e un arcade automobilistico di questo livello sembra davvero un caso isolato, una piacevole eccezione alla regola.

Davvero promettente appare invece *Premiere*, che segna il ritorno della casa UK al vecchio genere dei platform games in piena regola. Totalmente ambientato all'interno di un immenso studio cinematografico, *Premiere* vi mette nei panni di Clutch Cable, un factotum della Core Pictures a cui sono state affidate le sei "pizze" contenenti i prossimi hit della sopracitata casa di produzione cinematografica.

Ovviamente Clutch è un tipo fortunatissimo: infatti, la sera precedente la prima, queste pellicole vengono rubate da alcuni sicari di uno studio concorrente e adesso il malcapitato deve recuperarle attraversando i set della casa rivale, ognuno dei quali è basato su un differente genere cinematografico. Com'è facilmente immaginabile, i nemici rispecchiano in pieno l'ambientazione in cui si trovano ad agire: così nel livello del cinema in bianco e nero i cattivi assomigliano terribilmente a Dick Tracy, Al Capone e ai fratelli Marx e se ne vanno in giro sparando torte alla crema o bombe piene di farina. Sul set dei film horror Clutch se la deve vedere con vampiri, morti viventi e pipistrelli, mentre nello scenario western il nostro eroe deve schivare barili di bira, pellerossa incavolati e pistolieri dal grilletto facile.

Piccolamente esilarante lo scenario dei film horror di serie B con *Godzilla* e delle masse di

plasma radioattivo "alla Blob" che se ne vanno in giro tranquillamente, mentre quantomai impegnativo è quello *Fantasy* in cui bisogna fronteggiare draghi spatafuoco e cavalieri con tanto di armatura lucente.

Qualche riga in più merita senza dubbio il set dei cartoni animati: il game designer e autore della grafica di *Premiere* è infatti Jerr O'Carroll che, oltre ad aver ideato e disegnato *Heimdall*, ha lavorato per diversi anni in una casa cinematografica e allo studio Sullivan/Bluth. Jerr ha quindi acquisito una tecnica notevole e, come potete vedere dalle immagini in questa pagina, i personaggi di *Premiere* sono estremamente fumetti e hanno quei tratti tipici che caratterizzano l'animazione a stello e strisce. È ovvio che il livello *Cartoon* costituisca la punta di diamante del gioco: nessuno stupore nel vedere seghe che spuntano dal pavimento, giocattoli vari animati e le classiche bombe lucide, rotonde e nere come la pece.

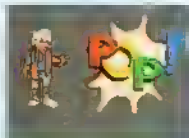
Una peculiarità di *Premiere* è la possibilità di esaminare il retro degli scenari: qui molto spesso si nascondono interruttori e pulsanti che permettono di evitare trappole, aprire porte segrete e, in generale, avere la meglio in situazioni apparentemente invalicabili.

Tecnicamente *Premiere* è notevolissimo: il programmatore Dan Scott è praticamente alle prime armi, ma il supporto della Core l'ha aiutato non poco. Se l'8th Day, questo il nome del team di sviluppo, terrà fede alle sue promesse, il gioco dovrebbe essere a 32 colori e 25 frames al secondo che, considerando le dimensioni degli sprite, è un risultato davvero ottimo. A questo punto non resta che aspettare: *Premiere* su Amiga dovrebbe vedere la luce fra poco, quindi tenete le dita incrociate!

Simone Cossignani



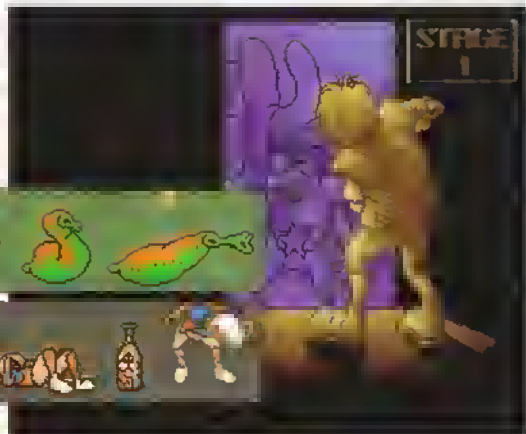
Il buon Clutch sta esaminando le pellicole che gli sono state affidate.



Alcuni dei frame di animazione: la grafica è assolutamente spassosa!



Clutch si trova nei guai ma, come a tutti i protagonisti dei videogiochi, non gli manca certo la determinazione.





I RIVOLUZIONARI

ALPHA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ.
CONTROLLO IN 8 DIREZIONI, VENTOSE
PER GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ
COMPATIBILE

C64 C128, AMIGA, AMSTRAD CPC

SIGMA-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ.
CONTROLLO IN 8 DIREZIONI, VENTOSE PER
GARANTIRE LA MASSIMA STABILITÀ. SPIA
LUMINOSA PER INDICARE LA DIREZIONE DEI
MOVIMENTI; 2 PULSANTI FUOCO ALLA BASE
COMPATIBILE

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC

DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI PER:
- NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM;
- SEGA MEGA DRIVE.

MANTA-RAY (AF) - STING-RAY (AF)

MICROSWITCHES DI ALTA QUALITÀ.
DESIGN ANATOMICO PER UN'IMPUGNATURA
MANEGGEVOLE, INDISTRUTTIBILE LEVA IN
ACCIAIO. 3 BOTTONI DI FUOCO
COMPATIBILE

C64, C128, AMIGA, AMSTRAD CPC.



ALPHA RAY (AF)

SIGMA RAY (AF)



STING-RAY (AF)



MANTA-RAY (AF)

LEADER
DISTRIBUZIONE

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL

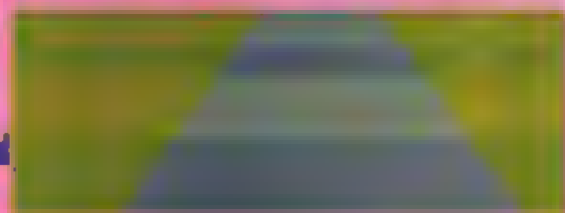
NUMERO VERDE
1678 - 21177

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA MAZZINI 15 - 21020 CASCIAGO - VA - ITALY - TEL. 0332/212255 - FAX 0332/212433



LOTUS: THE FINAL CHALLENGE



Il Gioco di corse definitivo?
La Gremlin ha realizzato in passato un numero incredibile di simulazioni automobilistiche di successo, eppure sembra che il meglio debba ancora venire. E con un titolo come *Lotus: The Final Challenge* ci si può aspettare di tutto...

Il team Magnetic Fields, formato dal programmatore Shaun Southern e dal grafico Andrew Morris, ha all'attivo quattro giochi di corse: *Supercars 1 e 2* e *Lotus 1 e 2*. Il quinto, *Lotus: The Final Challenge* sarà l'ultimo della serie e, secondo Shaun, anche il migliore. In pratica è un mix fra *Lotus 1 e 2* con alcuni scenari nuovi, un'auto nuova di zecca, un editor di tracciati, un sacco di grafica, musica ed effetti sonori di alto livello e 64 circuiti suddivisi in sei livelli. Metà dei vecchi livelli disponibili in *The Final Challenge* saranno giocabili solo con la Esprit, mentre gli altri solo con la Elan. Le due auto non possono gareggiare insieme per il semplice fatto che "la Esprit è in grado di superare in velocità la Elan" (provate a farle correre contro un F40! Ndt). Inutile dire che le vetture controllate dal computer costituiscono un grande ostacolo: infatti in *Lotus 3* andranno più veloci e gatteranno più sporco che in passato. I quattro nuovi livelli saranno comunque giocabili con la nuova Concept Car della Lotus, che è in pratica una Elan elaborata: ne esiste un solo esemplare al mondo e voi avete la possibilità di guidarla! Il primo di questi livelli è quello con i

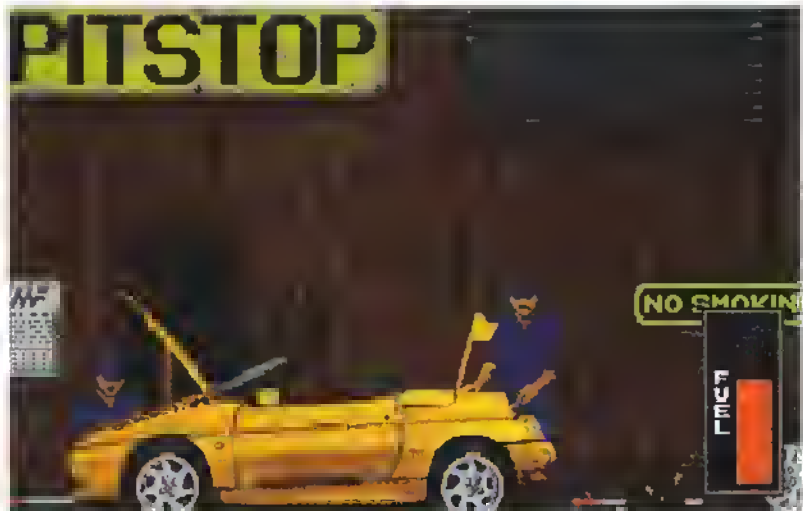


In *Lotus 2* mancava, ma, a grande richiesta, è tornato in *Lotus 3*. Stiamo parlando del lettore CD dal quale, all'inizio della partita, è possibile scegliere la colonna sonora.

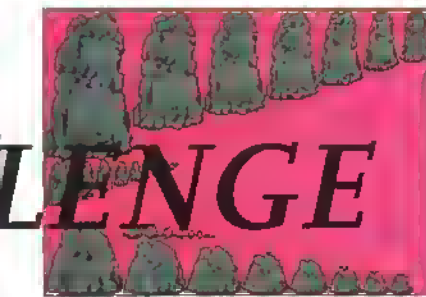
La schermata introduttiva al livello con i lavori in corso.



Queste sono le opzioni disponibili nell'editor di tracciati. Le icone in basso mostrano le 12 condizioni di guida disponibili: sul bagnato, futuristico, notturno, paludoso, con i lavori in corso, con la neve, la pioggia, la nebbia, desertico, in autostrada, ventoso e normale.



La Lotus Elan ferma al box in *Lotus: The Final Challenge*.



Tanto per darvi un'idea delle dimensioni di alcuni ostacoli di Lotus The Final Challenge.



Il fondale del livello con i lavori in corso.

lavori in corso, una sorta di autostrada Milano-Bologna con tanto di coni, transenne e fossi. Subito dopo c'è il livello bagnato con tonnellate di fango e asfalto scivolosissimo, il livello futuristico avrà un sacco di effetti incredibili, ma non possiamo accennarvi nulla in proposito perché Shaun e Andrew si sono cuciti la bocca in proposito. Per finire ecco quello ventoso, con improvvise folate dai lati del tracciato che tentano di buttarvi fuori strada. "Giuro che ci avevano già pensato prima di scoprire che c'era anche in Jaguar della Core" ci ha detto Shaun. A proposito di Jaguar XJ 220 della Core Design e dell'inevitabile confronto con la serie di Lotus, Shaun ci ha confessato che "era solo una questione di tempo: prima o poi qualcuno avrebbe fatto un gioco in grado di rivalleggiare Lotus, ed è per questo che stanno facendo Lotus: The Final Challenge, il gioco di guida definitivo". Nel realizzare "il gioco di guida definitivo", il team britannico ha provato un sacco di soluzioni prima di arrivare all'editor di tracciati che troverete nel gioco finito. Un editor "alla Scalextric" avrebbe richiesto troppo tempo per essere implementato e usato e uno del tipo "inserisci i pezzi man mano che avanzi" sarebbe stato troppo scomodo. Il risultato finale è invece facilissimo da usare e sufficientemente flessibile: in una schermata basta spostare una serie di indicatori che corrispondono ai vari elementi del circuito in questione, come il numero di curve o colline e il loro angolo o altezza, la quantità di scenario desiderato e così via. La configurazione prescelta darà vita automaticamente al percorso prescelto e a una password (così non c'è nemmeno bisogno di salvare e ricaricare). Com'è facilmente comprensibile, il team ne ha ora abbastanza dei giochi di guida e dopo Lotus: The Final Challenge non ne usciranno più sotto il marchio Magnetic Fields. Il prossimo progetto di questi geni sembra infatti sia "uno sparafuoco con qualcosa di diverso". E il cioccolatino dove lo mettiamo?

Gary Penn

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer + Switchjoy	L. 680.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joystick	L. 269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	L. 1.090.000
Espansione A501 Commodore	L. 110.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	L. 1.160.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	L. 659.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	L. 159.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	L. 295.000
MPS 1270 stampante getto d'inchiostro	L. 255.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	L. 395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	L. 1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	L. 813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	L. 1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	L. 769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	L. 147.000
Golden Image hard scanner	L. 299.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	L. 85.000
KCS PC Board	L. 379.000
VIDEON II il miglior digitalizzatore video	L. 499.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	L. 89.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	L. 99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	L. 119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	L. 139.000
Rockgen Genlock	L. 279.000
Mouse Logitec	L. 85.000
Action Replay III per A500	L. 149.000
Action Replay III per A2000	L. 159.000
Contentati Passo 150 posti 3.5	L. 35.000
Joystick TAC II	L. 25.000
Joystick Switchjoy con microswitch	L. 24.000
Technosound digitalizzatore audio	L. 99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Tivoli, etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Scatti su quantitativi - Evazione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.

80040 San Sebastiano di Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Novità Assoluta



TELEFONA o VIENI da

Nex Computer International di Rho, Via Bugatti 13
Tel. (02) 93505280 / 93505942 - Fax (02) 93505219

ACTION REPLAY
SUPERFAMICOM £. 99.000

Adattatore SUPERNES legge
le cartucce Supernes sul Superfamicom £. 39.000

ECCEZIONALE!!!!!!
SUPERFAMICOM £. 399.000

MEGA OFFERTA!!!!!!
MEGA DRIVE + MEGA CD £. 739.000

FINALMENTE...
STREET FIGHTER II per Superfamicom £. 200.000

Sono disponibili tutte le novità per SEGA MEGA
DRIVE, SUPERFAMICOM, NEO GEO ...



ROOKIES

Lemmings, Mega-lo-Mania, Populous...

A giudicare dagli ultimi sviluppi in campo videoludico sembra proprio che il successo di un gioco sia inversamente proporzionale alla grandezza dei suoi protagonisti. Chissà se questa regola vale anche quando gli omici sono soldati armati fino ai denti con bombe al napalm e mitragliatrici Uzi...

Non fatevi comunque ingannare da questa presentazione: *Rookies* non è un war game complessissimo, in cui bisogna fare calcoli assai di solo per fare uno spostamento di dieci centimetri. Il gioco della Virgin è molto più simile a *Lemmings* in questo senso: tutto quello che dovete fare è cliccare col mouse su un soldato o su un battaglione e spostarlo. Se la destinazione di questo spostamento è il campo base del nemico i soldati inizieranno a combattere con le armi in loro possesso. Il vostro compito è quello di elaborare un minimo di strategia per avere la meglio sull'esercito del computer.

Tanto per cominciare il computer non può vedervi se vi nascondete dietro alberi o palazzi, quindi è consigliabile aggirarlo di soppiatto e pigliarlo alle spalle. In secondo luogo non tutti i soldati si muovono alla stessa velocità, quindi sta a voi tenerli sotto controllo ed evitare che si perdano in un trasferimento.

Un'altro fattore da tenere in considerazione è l'arsenale a vostra disposizione: a seconda della missione infatti variano le armi in possesso del vostro esercito. In una battaglia potrete avere mortai, cannoni e armi a lunga gittata e lottare contro dei poveretti armati solo di fucili con baionetta. In altre ancora sarete totalmente sprovvisti di armamento e dovrete evitare i bombardamenti dei caccia nemici zigzagando fra i missili. Queste variabili vanno prese in considerazione nello studio delle strategie: infatti se avete dei lanciafiamme non è consigliabile

accanirsi contro gli alberi che vi separano dal nemico. Il risultato potrebbe essere spettacolare (una foresta digitale che divampa è qualcosa da non perdere), ma altamente controproducente: in questo modo infatti non avreste alcuna protezione e verreste immediatamente scoperti dal nemico.

Altro fattore di rilevanza capitale sono le condizioni meteorologiche: alcune isole sono coperte di neve, mentre altre sono a prevalenza desertiche e questo influenza il morale della truppa.

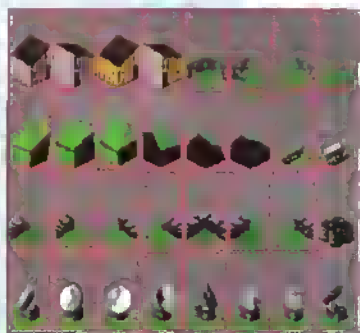
A proposito di morale, non si può dimenticare una cosa: il team Perfect Set, responsabile del progetto, ha puntato molto sull'umorismo per caratterizzare i personaggi di *Rookies*. Alcune situazioni sono particolarmente esilaranti: se lasciate indietro un soldato durante un trasferimento, ad esempio, questo arriverà sul campo di battaglia dopo cinque o sei minuti con un'aria assolutamente spaesata, prima di venir falciato dalla truppa nemica.

Quando poi li lasciate fermi per troppo tempo, i vostri soldati iniziano a fare le cose più assurde come fumare una sigaretta, farsi un pisolino o, se sono vicini a un albero, espletare un bisogno; in alcuni casi si mettono persino a giocare con un Gameboy!

Insomma, se ancora non lo avete capito, *Rookies* è un titolo da non mancare e quando farà la propria comparsa nei negozi quest'autunno. Naturalmente sempre che abbiate un Amiga, un ST o un PC...

Simone Crosignani

Il gioco è graficamente molto vario: qui vediamo alcuni degli edifici che potrete incontrare nella nostra nazione.



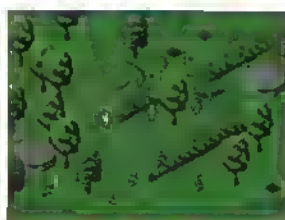
Ecco delle altre immagini degli elementi grafici del paesaggio, ovviamente tutta questa varietà non è fine a sé stessa e ogni edificio vi potrà proteggere in maniera differente.



Diri che questa è una schermata tipica di un lavoro in corso, non trovata?



Anche la vegetazione riveste un ruolo importante in *Rookies*.

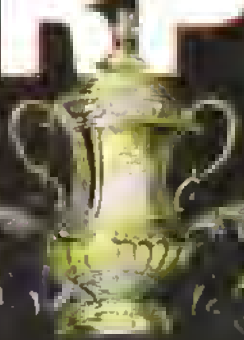


Una situazione alquanto caotica, quelli elegi potranno servire da riparo.

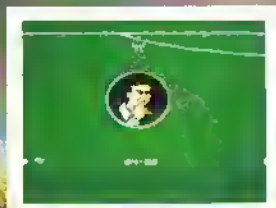


Contra faranno ad impadronirsi di una zona così ben difesa?

LIVERPOOL



LIVERPOOL: un arcade per 1 o 2 giocatori con tutte le caratteristiche di una vera partita di calcio: strategia, tattica, punizioni, barriere, rigori, rimesse laterali, pubblico, spettacolo, utilizzo della grafica ed effetti sonori di alta qualità. Sponsorizzato ufficialmente dalla squadra del Liverpool, è l'ultima parola in fatto di simulazione arcade dello sport più spettacolare del mondo.



SOFTTEL



**AMIGA
IBM PC COMPATIBILI
C64 CASSETTA
C64 DISCO
AMSTRAD CPC CASS.
AMSTRAD CPC DISCO**

I PLAY:

SIMULMONDO

Siamo arrivati a Bologna in una soleggiata mattina di giugno, per visitare la sede della società che - con **Dylan Dog** e **1000 Miglia** - ha pubblicato i più grossi successi tricolori degli ultimi anni. Sopra alla scrivania di Francesco Carlà campeggiano le tavole originali de "Il Ritorno degli Uccisori", il fumetto di Sclavi/Montanari & Grassani realizzato appositamente per il gioco della Simulmondo ispirato all'eroe dei fumetti oggi più famoso in Italia. "Sono molto orgoglioso di queste tavole", racconta Carlà, "perché si tratta di un'opera che non ha riscontro in nessuna altra iniziativa legata al personaggio di Dylan Dog. Non esistono oggi altre sceneggiature originali di Sclavi realizzate per prodotti che non portino il marchio Bonelli".

EROI IN BIANCO E NERO

Dylan Dog è stato un successo europeo ed ha venduto bene anche in quei paesi dove il fumetto di casa Bonelli non è ancora giunto, oppure è poco noto. "Abbiamo avuto buone recensioni dalle riviste francesi", dice Carlà, "e le vendite sono state ancora migliori. Si tratta di un dato molto positivo, perché i cugini d'oltralpe non conoscono il fumetto originale e quindi hanno giudicato il gioco solo in base alle sue qualità intrinseche. Questa dovrebbe essere la migliore risposta alle critiche che accusano il gioco di avere avuto successo solo perché legato a un personaggio famoso".

Attualmente la Simulmondo ha in programmazione altri tre titoli legati al personaggio di Sclavi: si tratta di un'arcade/adventure, di un'avventura vera e propria e di una seconda avventura per il momento ancora in fase di progettazione. I primi due giochi dovrebbero uscire intorno a settembre, mentre del terzo si parlerà il prossimo anno.

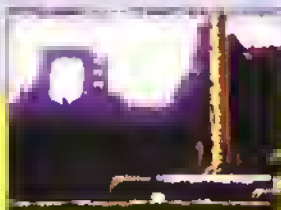
Tutti i nostri giochi legati a personaggi tolti dal mondo dei fumetti hanno alla base una forte componente narrativa. Credo che sia questo ciò che desiderano oggi i giocatori: una buona trama che dia senso alle loro azioni su schermo e che li spinga a continuare a giocare, anche nei giochi

dove prevale la componente arcade. Abbiamo seguito questa politica per Dylan Dog e continueremo a seguirla anche in futuro. Le sceneggiature che prepariamo prima dell'inizio del lavoro di programmazione vero e proprio di un gioco non hanno niente da invidiare a quelle originali per un fumetto".

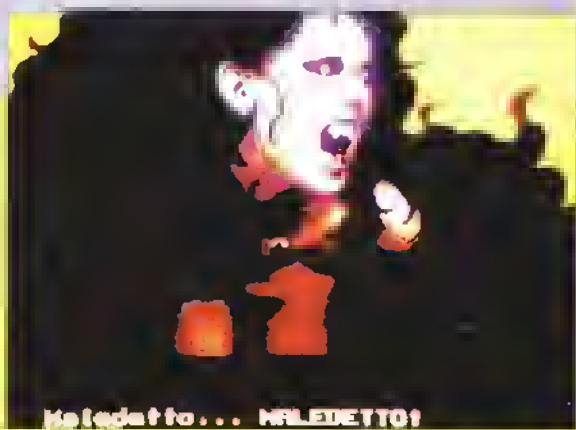
Abbiamo visto le schermate grafiche (rigorosamente in VGA a 256 colori) dei nuovi titoli in lavorazione. Sono eccezionali. Il nuovo arcade di Dylan si svolge in un'atmosfera a metà tra gli incubi di Poe e l'Inferno di Dante, con tetri paesaggi crepuscolari costellati di rovine e erepacci, e foreste oscure abitate da strane creature. Se il risultato finale sarà all'altezza di queste aspettative, la Simulmondo ha nella sua scuderia un altro cavallo vincente. L'avventura, quasi completa, utilizza un'interfaccia "click e selezione" molto simile a quella impiegata nella serie "Rise of the Dragon/Heart of China" della Dynamix.

In questa avventura (ispirata agli albi "Attraverso lo Specchio" e "Riflessi di Morte") il giocatore ha la possibilità di dialogare con personaggi come Groucho e l'ispettore Bloch, di "cuccare" nel migliore stile di Dylan e di combattere in soggettiva contro ondate di zombie. Il gioco sarà disponibile per PC e Amiga.

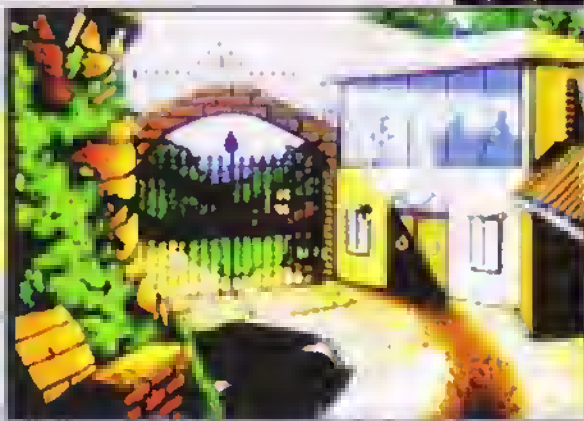
Quasi finito è anche l'arcade ispirato al personaggio di Diabolik, mentre è appena iniziata la programmazione del gioco di Tex. Anche Diabolik vanterà un fumetto originale dentro alla scatola, questa volta scritto da



(in alto a sx) La spettacolare ambientazione del nuovo arcade di Dylan si avvale dello splendore della grafica VGA a 256 colori. C'è solo da sperare che la versione Amiga venga realizzata con altrettanta cura. (in alto a dx) Attraverso lo Specchio: Dylan è in colloquio con l'ispettore Bloch. (sopra e nella parte inferiore) Le molte locazioni del gioco. Con il mouse è possibile cliccare su qualsiasi oggetto per esaminarlo. In basso vedete l'elenco dei personaggi coinvolti nell'avventura. (sopra e dx) Diabolik "gattoneggia" nella villa del nemico, una possibilità che il suo collega Dylan non aveva.



Una dei simpatici volanti di questo gioco desktop. La trasposizione grafica dei personaggi e dello spirito del fumetto è eccellente.



Una delle schermate grafiche che regala la palla del gioco a un complesso più «seto di avvenimenti».



3D World Soccer. Notate l'inedito "slog di petto" del giocatore al centro.



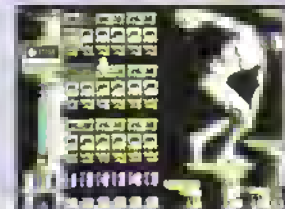
3D World Tennis nella versione per uno...



... e per due giocatori. I radar in basso permette di tenere sotto controllo la «sua» azione anche quando si selezionano le viste più insolite.



1st Chess Tutor



Ecstasy: la grafica classicheggiante è tipica di uno dei mondi che poteva superare.

Lnciana Giussani per i disegni del mitico Sergio Zauibouli.

Il gioco, intitolato *Inafferrabile Criminale* è diviso in tre parti e vede Diabolik impegnato nel furto della mitica Gemma di Re Salomone, custodita in un'apparentemente inespugnabile fortezza. Le routine grafiche sono le stesse già viste ed apprezzate in *Dylan Dog*, con alcuni miglioramenti. Per Dylan le riviste francesi hanno fatto paralleli con la grafica di *Prince of Persia*, ed in effetti i movimenti dei personaggi dei due giochi sono estremamente fluidi e realistici.

In *Inafferrabile Criminale* sono presenti i tradizionali comprimari di Diabolik, l'ispettore Ginko ed Eva Kant. «È importante che i giocatori si trovino calati in un'ambientazione familiare quando giocano con i personaggi dei loro fumetti preferiti», afferma Carlà. Diabolik, Dylan Dog e Tex fanno oggi parte senza dubbio della cultura del nostro paese, e da quanto ho visto si comprende che la Simulmondo intende rispettarne lo spirito fino in fondo: nei dialoghi, nei personaggi e nelle situazioni. Non mi meraviglierò di trovare personaggi che esclamano "Diavolo!", "Satanasso!" o "Tizzoni d'Inferno!" quando uscirà il gioco di Tex. E non bisogna dimenticare che Carlà stesso è appassionato di fumetti italiani da tempo immemorabile, ed è probabilmente il più esigente in fatto di rispetto verso la serie originale.

A TUTTO SPORT

Calcio, box e tennis sono i nuovi giochi sportivi in cantiere qui a Bologna. *3D World Soccer* è caratterizzato da quella che è probabilmente la più vasta gamma di animazioni mai vista in un

gioco di calcio per computer. I programmatori della Simulmondo hanno trascorso parecchie ore su un campo da calcio a filmare i movimenti di un autentico calciatore professionista. Le immagini sono state successivamente digitalizzate e trasformate negli omini delle due squadre. A selezionare l'azione più opportuna in un dato momento ci pensa il computer.

Un'icona appare sulla testa dell'omino che ha la palla. Se il giocatore accetta quell'opzione deve solo premere il bottone del joystick. Il realismo dei movimenti degli omini è impressionante e altrettanto notevoli sono i colpi speciali come rovesciate e colpi di testa. *3D World Soccer* è graficamente quanto di più simile abbia visto alle immagini di una partita reale, anche se la programmazione non era ancora abbastanza avanzata da permettere giudizi sulla giocabilità.

3D World Tennis è caratterizzato dalla possibilità di spostare il punto di vista del giocatore assolutamente a piacimento, perfino sulla pallina. In caso di partita tra due giocatori lo schermo può essere diviso in due parti e la prospettiva può variare ad ogni cambio campo permettendo al giocatore di giocare con il suo omino sempre in basso. Inoltre i due giocatori possono selezionare prospettive diverse per la loro metà di schermo. C'è perfino la possibilità di ignorare i tennisti e di seguire solo la palla.

3D World Boxing è per il momento l'ultimo gioco della serie *3D World*. Utilizza una grafica realistica non vettoriale ed i movimenti dei pugili sono stati calibrati così da avvicinarsi il più possibile come ritmo a quelli degli atleti sul ring. Una novità nel settore di queste simulazioni. Una cura particolare è stata dedicata all'intelligenza artificiale dei contendenti. Ogni pugile che incontrerete ha caratteristiche peculiari, molte modellate su

quelle di autentici campioni del pugilato. Anche *3D World Boxing*, come gli altri giochi della serie, uscirà nel prossimo autunno/inverno per Amiga e PC, mentre sono previste versioni per CD-ROM e CD-TV.

SCACCHI E COLORI

1st Chess Tutor è un simulatore scacchistico realizzato in collaborazione con il circolo scacchistico 2 Torri ed alcuni tra i migliori maestri europei. Oltre ad essere un avversario impegnativo è anche un maestro capace di condurre passo passo i principianti attraverso i misteri del gioco di strategia più famoso del mondo.

Ecstasy è un rompicapo realizzato da un, per ora, inedito gruppo di giovani programmatori di Genova: la Treccision Software. Sostanzialmente consiste nel fare cadere una pallina attraverso una serie di cancelli disposti verticalmente e caratterizzati da colori differenti. Ogni cancello fa riapparire la pallina acciuto al cancello dello stesso colore che si trova al livello immediatamente inferiore, mentre dei cursori permettono spostamenti orizzontali limitati. La pallina (che può essere anche di vari colori) deve raggiungere il contenitore il cui colore corrisponde al proprio, tra quelli che si trovano in fondo allo schermo. Il livello viene completato quando tutti i contenitori sono riempiti dalle palline corrispondenti. La grafica è molto bella ed il gioco è coinvolgente: veramente un risultato notevole per un gruppo di programmatori alla prima esperienza importante.

Vincenzo Beretta

1 LUGLIO 1 AGOSTO 1992 K 23



ZOO L

È estremamente difficile, se non impossibile, che il personaggio di un videogioco per computer diventi famoso come i protagonisti di un qualsiasi titolo per console, eppure alla Gremlin sperano decisamente che Zool conquisti il pubblico proprio come Mario e Sonic. Ed eccovi il perché...

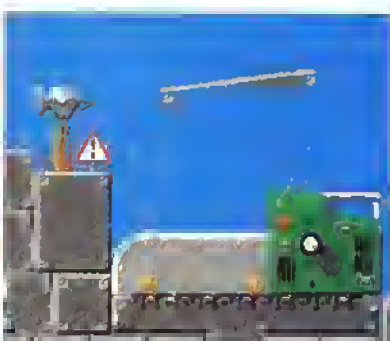
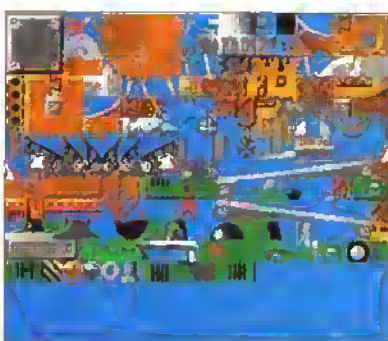
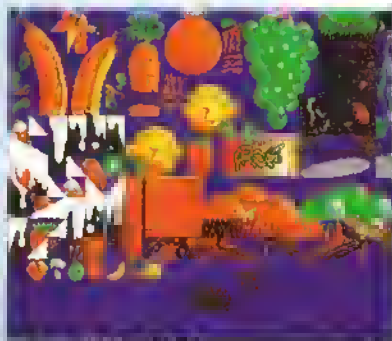
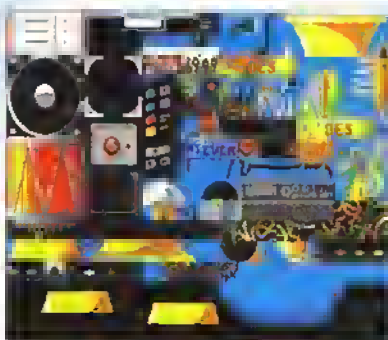
Il programmatore George Allen non ha molto da dire circa il suo ultimo progetto, *Zool*. Non che non ci sia niente da dire, anzi... È solo che, secondo George, *Zool* è qualcosa che va fatto e basta. George non chiede molto alla vita: "Mi piacerebbe essere ricchissimo e andare in pensione, ma non vedo come questo possa accadere". Non gioca nemmeno con molti giochi nel suo tempo libero: "Ho comprato il coin-op di Defender e mi ci diverto un sacco. Lo trovo fantastico, ma è tutto quello con cui gioco al momento". George ha realizzato solo due titoli in passato, *Venus: The Flytrap* e *Switchblade II*. Beh, a dire il vero, due e mezzo... *Chrome*, il precursore di *Venus*, è stato inserito in *Switchblade II* (per onor di cronaca, è stato proprio *Chrome* a far assumere George alla Gremlin). Ma questa è acqua passata: George è ora concentratissimo su *Zool*, il che spiega in parte il periodo di realizzazione di più di nove mesi. Ovviamente altre persone sono coinvolte in questo progetto: tanto per cominciare c'è Ade Carless, il responsabile della grafica coloratissi-

ma e della animazioni extrafluide di *Zool*. Si passa poi a Tony Dawson, che ha realizzato tutte le mappe, e Patrick Phelan, autore di musiche ed effetti sonori. Insieme questi ragazzi formano senza dubbio un team vincente e, a giudicare da ciò che abbiamo visto, *Zool* sta venendo proprio bene. In effetti è così veloce e fluido che sembra di giocare con un Super Nes o con un coin-op, invece che con un Atiga!

Zool non ha niente a che vedere con lo *Zool* del film *Ghostbusters*: il protagonista, infatti, è un ninja della dimensione n. L'idea è del direttore responsabile della Gremlin, Ian Stewart: "Ian voleva un platform dal look fumettoso" ci spiega George "così Ade ha tirato fuori il personaggio di *Zool* e io ho elaborato il concept. In generale volevamo qualcosa che fosse veloce. È un platform, così abbiamo dato un'occhiata a cosa c'era in giro, come *Sonic*, ma non fraintendeteci: non vogliamo fare una conversione o un clone di quel gioco!".

La storia di *Zool* deve essere ancora perfezionata, ma lo scopo del gioco è abbastanza semplice, come ci dice George: "Basta arrivare alla fine dei sette Mondi e fare quanti più punti possibile". Ognuno dei sette Mondi ha un'ambientazione differente (c'è quello dei Dolci, quello Musicale...) e nemici diversi. Ogni Mondo è poi suddiviso in tre livelli costituiti da 100 schermi, quindi in totale *Zool* è composto da 2100 schermi; circa il doppio di *Switchblade II*! Il team non ha avuto problemi a creare le differenti ambientazioni: "Ci siamo semplicemente seduti e spremuti le meningi" dice George "in generale avevamo già l'idea di che Mondi volevamo, così non c'è voluto molto".

È importante sottolineare che il protagonista, *Zool*, è un vero atleta ed è questo che rende il tutto così giocabile. Questo ninja corre, salta, si abbassa, si arrampica sui muri e si lancia da



Questi sono i giochi usati da Tony Dawson per costruire cinque dei sette Mondi. Potete vedere elementi del Mondo dei Dolci, degli Utensili, Musicali, delle Frutta e degli Shoot 'em up.



Ecco gli spalti del primo mondo di Zool. Ogni nemico ha delle caratteristiche precise: per esempio, nel Mondo dei dolci gli avversari sono caramelle, mentre il Mondo della Frutta è pieno di esseri dal look orriboluccio.

corde e liane. Si dondola persino su una gamba quando è in bilico su una piattaforma (questo però è copiato da Mickey Mouse e Sonic sul Megadrive). Man mano che avanza nel corso del gioco (a tutto schermo), Zool segue i profili e le piattaforme dello scenario, un po' come Strider o come l'idraulico italiano di Brooklin o come il porcospino blu dal sorriso perenne. Il nostro eroe è in grado di disporre dei nemici a proprio piacimento: può colpirli, sparargli, schiacciarli, farli a pezzi con la propria spada o annientarli con un incantesimo magico.

Zool è stato scritto per un unico computer, l'Amiga, per la semplice ragione che è impossibile da fare su qualsiasi altra macchina. A George piacerebbe realizzare il seguito di Zool e convertire l'originale per Super Nes, ma a questo ci penserà la Gremliu e, per ciò che sappiamo, nessuno dei due progetti è in vista. Almeno, per il momento...

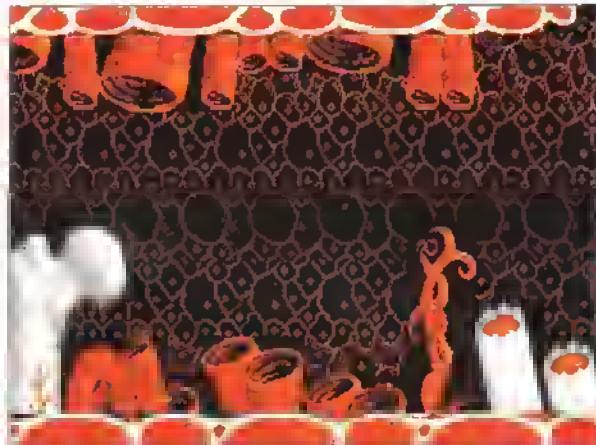
Gary Penn



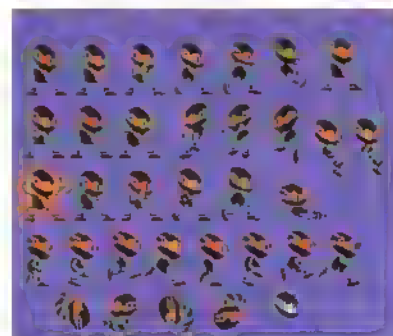
Altri nemici sono discretamente intelligenti. «Dice George» alcuni soffiano e basta, altri sparano e altri ancora volano. I miei preferiti sono gli Mum Bug, una specie di calabrone che vola in giro con la faccia da beota».



Ma uno di ogni mondo, Zool si confronta con un nemico gigante. Questa chetara elettrica è quella del Mondo Musicale. «Lo scopo è colpirla tantissime volte e portargli via del pezzo man mano, finché non muoia».



Ecco uno scheuma finito del Mondo degli Shool'em up. «I mondi sono abbastanza differenti fra loro e la varietà è garantita» dice George. «Alcuni sono lunghi, altri larghi e altri ancora labirintici. Il Mondo degli Shool'em up, ad esempio, scorre continuamente in alto e in basso». Aspettatevi anche di trovare un sacco di bonus nascosti e stanze segrete.



I frame d'animazione di Zool mostrano il protagonista in varie azioni.



Questi sono i nemici del mondo musicale: se non volete preparare, avvilati e tutti i cosini

GAME power

Anno L'n. 8. GAME POWER LUGLIO/AGOSTO 1992 Lire 3000

8

**OLYMPIC
GOLD**
A BARCELONA
CON LA US GOLD!

SPECIALE NES
TUTTE LE NOVITA
IN ARRIVO PER
L'OTTO BIT DI CASA
NINTENDO

**GUIDA
AI PORTA
SCHEDA
SETTE
PER**

È IN EDICOLA IL NUMERO DI LUGLIO

Barcelo

16

PAGINE DI TRUCCHI,
CONSIGLI, MAPPE PER
GOLDEN AXE WARRIOR ms
MEGAMAN NES
SIM CITY SN
SUPERMARIOLAND GB
THE IMMORTAL MD
I CODICI PER ACTION
REPLAY MD

SUPER ALESTE
IL MIGLIOR SPERATUTTO
PER SUPER NES?

TERMINATOR
E ANCHE SEMINA
DI DISTRUZIONE
SU MEGA DRIVE
E MASTER SYSTEM

TRACK & FIELD • BUCK ROGERS • TOP GEAR • KICKLE CUBICLE • CHUCK ROCK • TEST DRIVE 2 • SUPER
SOCCER • JUNCTIDN • SPDRTS TALK BASEBALL • ADVENTURE ISLAND PART 2 • STAR PARODER • ISHIDD •
SHANGAI • GHDSTBUSTERS 2 • BART SIMPSON: ESCAPE FROM CAMP DEADLY • YOSHI

The LAWNMOWER MAN

Prendete la Highway 15 da San Diego, lasciatevi indietro i profumi e i panorami del confine messicano, e girate nel Mira Mesa Boulevard. Questo lungo tratto di strada si estende lungo una serie di negozi decadenti, depositi bagagli e distributori di benzina che sembra non aver mai fine e porta il Mira Mesa Boulevard verso est, il deserto e Dio sa solo dove. Ad un'estremità - quella più prosperosa - troverete l'Oberlin Drive, un piccolo padiglione che nasconde un insieme di uffici di sviluppo del marketing, con dei freschi giardini di eucalipti, cespugli e verdi prati perfettamente innaffiati. Uscite dalla macchina e verrete accolti da un caldo asfissiante, entrate nell'atrio (silenzioso, deserto e ricoperto da tappeti) e davanti a voi troverete l'entrata per gli Angel Studios - il tempio delle meraviglie della West Coast per la computer animation.

Gli Angel Studios hanno passato buona parte del 1991 lavorando a *The Lawnmower Man*, un film ispirato ad un racconto breve di Stephen King (pubblicato come *La falciatrice* nella antologia *A volte ritornano* edita dalla Bompiani). In questo racconto, un giardiniere (interpretato da Jeff Fahey) con lo stesso quoziente intellettuale di una melanzana viene trasformato in un supermau mentale dopo essere stato collegato ad un computer da un ricercatore militare (Pierce Brosnan).

Nel film le sequenze in cui Fahey si muove attraverso una serie di ambienti in realtà virtuale svolgono un ruolo centrale. Sono proprio questi ambienti ad essere stati assemblati negli uffici di Oberlin Drive.

Gli Angel Studios utilizzano stazioni di lavoro Silicon Graphics combinate con un programma sviluppato da loro, Scenix (disegnato dal responsabile delle simulazioni Brad Hunt), per generare modelli computerizzati e animazioni per clienti sparsi in tutta l'America. La maggior parte del loro tempo viene dedicata alla rotazione dei logo di vari spot e programmi televisivi, ma ovviamente non era possibile rifiutare la sfida di creare una sequenza in realtà virtuale della durata di sette minuti.

I membri principali del team sono Brad Hunt, Jill Hunt, produttrice esecutiva delle animazioni, e Michael Limber, responsabile delle animazioni. Le tecniche degli Angel Studios sono già state trattate in K 27 dell'aprile '91 ma collaborando a *The Lawnmower Man*, gli Angel hanno dovuto

I sette minuti di immagini sintetiche create dagli Angel Studios per *The Lawnmower Man* possono aprire nuove frontiere nell'utilizzo cinematografico della computer graphics. Riusciranno gli attori sintetici a sostituire quelli in carne ed ossa? Ai posteri l'ardua sentenza... nel frattempo Steve Cooke va a visitare gli Angel Studios per sapere come sono stati realizzati quei sette minuti che potrebbero cambiare la storia del cinema.



Cyberjob. Fareste falciare il vostro prato a questo tipo?

The LAWNMOWER MAN

IN ARRIVO ANCHE IL GIOCO

Ovviamente per un film di questo genere non poteva mancare la trasposizione su computer. Per una volta i diritti sulla licenza non se li è aggiudicati la Ocean, bensì la Storm (produttrice fra gli altri di *Rodland*, *Silkworm* e *SWIV*). La Storm si è aggiudicata i diritti mondiali per computer, console e supporti multimediali e i risultati si aspettano per la prima parte del 1993. Considerando l'abilità dei programmatori della Storm non ci resta che sperare che il gioco renda giustizia alle meravigliose scene in realtà virtuale del film.

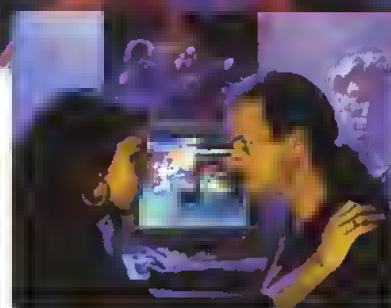
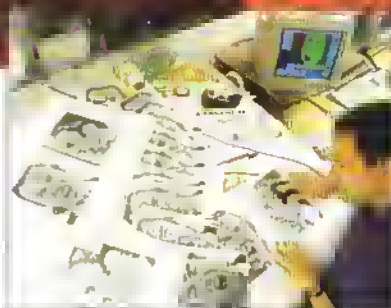
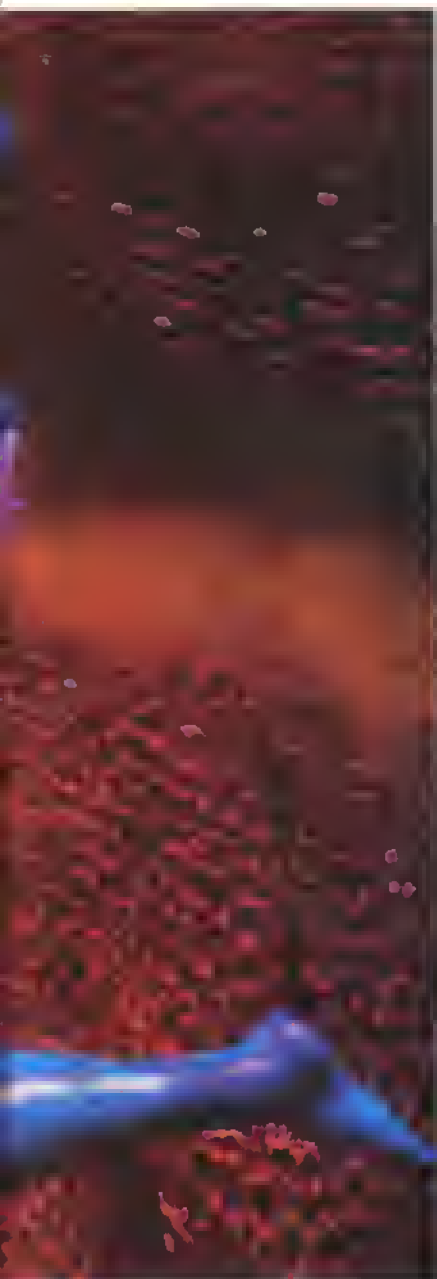


Foto di Douglas Almond



trattare coi problemi molto differenti da quelli affrontati sino ad allora.

Secondo Michael Limber, "Questo è stato un debutto per noi e per l'industria cinematografica. Dovevamo creare dei personaggi generati dal computer che non sarebbero stati utilizzati solo per degli effetti speciali ma che avrebbero dovuto recitare. Dovevamo consentire alla trama di scorrere, senza problemi, dall'azione reale ad un mondo generato dal computer."

Come risultato, si è dovuta svolgere una quantità enorme di lavoro sulla realizzazione computerizzata delle espressioni facciali dei personaggi. In queste pagine potete vedere il volto creato dagli Angel Studios per una pubblicità della Asiana Airlines. Tutto diventa molto più complesso, però, quando il viso che si sta disegnando non solo deve essere riconoscibile come quello di un attore, ma deve anche conservare la stessa personalità e le stesse espressioni che il pubblico ha visto sino ad allora sul volto dell'attore.

Una parte di questo procedimento coinvolgeva una serie quasi infinita di fotografie della faccia di Jeff Fahey mentre assumeva una serie di espressioni. Le fotografie sono servite come base per un modello computerizzato che potesse essere animato ed elaborato nell'immagine finale. I risultati sono straordinari. Jobe il giardiniere diventa CyberJobe, ed è davvero convincente.

Altri mondi virtuali del film includono l'ambiente "relax" e il "cybersex". Quest'ultimo ha dato non pochi problemi perché le forme umane si intrecciano e si muovono fluidamente. Il problema era di riuscire a muovere insieme tutte le parti del corpo in maniera realistica.

La tecnica che ha reso possibile tutto questo, conosciuta come "animazione gerarchica", sta assumendo un'importanza sempre maggiore nella computer graphic cinematografica. Consiste nel

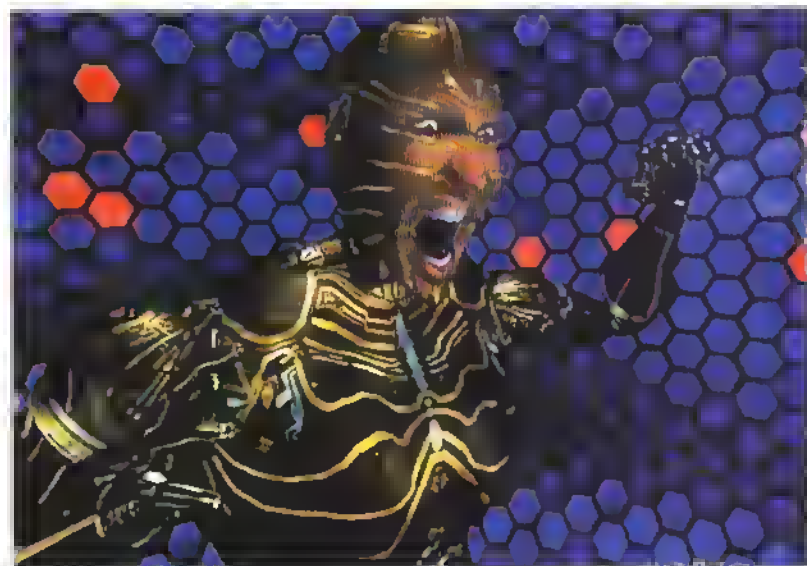
definire il corpo come un insieme di parti individuali, stabilendo poi un insieme di regole che determinano come i movimenti di una parte ne influenzino un'altra. Per esempio, se si solleva l'avambraccio, cosa succede alla mano? E se la mano si muove, che succede alle dita? E così via. Una programmazione ingegnosa delle animazioni gerarchiche è la chiave per dei movimenti realistici del corpo.

Nell'ambiente "relax", un paesaggio surreale si fonde e si solidifica mentre bolle di liquido galleggiano intorno all'attore. Queste scene possono apparire meno complicate da realizzare dal punto di vista tecnico ma, in realtà, rappresentano un insieme di problemi completamente nuovi. Quando si ha a che fare con un sistema di parti collegate, come un corpo, le difficoltà che si incontrano sono diverse da quelle incontrate nel gestire migliaia di particelle, ognuna con un comportamento indipendente ma collegato a quello delle altre.

I sistemi di particelle non solo gestiscono ogni oggetto all'interno di una scena, anche se si tratta di migliaia di gocce, ma lo fanno correlando fra loro la profondità di campo e il movimento di tutte le particelle. È molto complesso, ma in questo caso i risultati sono sorprendentemente convincenti. Se volete un altro ottimo esempio di programmazione di un sistema di particelle, date un'occhiata alle gocce di sangue in *Star Trek VI*, quando i Klingon vengono uccisi in un ambiente a gravità zero.

The Lawnmower Man verrà distribuito in Italia verso in autunno con il titolo de *Il Tagliaerba*. Finora in Europa non ha riscosso i favori della critica ma per chiunque si interessi di computer graphic è una pellicola da non perdere.

Steve Cooke



(Pagina accanto) L'animatore Michael Limber controlla le foto di Jeff Fahey, utilizzate per creare le animazioni facciali di CyberJobe.

I leader degli Angel Studios. Da sinistra a destra: Michael Limber, IRI Hunt e Brad Hunt esaminano la sceneggiatura per i sette minuti di sequenze computerizzate. Sono riusciti a realizzare circa un minuto al mese.

Il film a suo marito Brad si guardano negli occhi di fronte ad una scena che mostra parte della sequenza del "cybersex" in fase di sviluppo.

INDIANA JONES

and the

FATE of ATLANTIS™

THE
ACTOR
GAME

Disponibile per

PC
AMIGA
ATARI ST
C 64



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

LucasArts
Lucasfilm Games

CAPPELLO
OMAGGIO

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti dovete leggere questa guida.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

32	A-Train	Artwork Maxis
38	Acas of the Pacific	Dynamix
43	Eternam	Infogrames
46	Lure of the Temptress	Virgin
48	Ashes of the Empire	Mirage
52	Krisis in the Kremlin	Spectrum Holobyte
54	Wizkid	Ocean
58	Vengeance of the Escalibur	Virgin
60	Go Simulator	Infogrames
62	Hardball III	Accolade
63	TV Sports Baseball	Mindscape
65	Super Tetris	Spectrum Holobyte
67	Risky Woods	Electronic Arts
69	Borobudur	Loricel
71	Pacific Island	Empire
72	Pushover	Ocean
73	Championship Manager	Domark
75	Aquaventure	Pygnosis
79	Fireteam 2200	Empire
81	The Admiral	Oap
83	Third Reich	Avalon Hill
84	European Championship '92	Elite
84	Click-Click	Idea
84	The Cool Croc Twins	Arcade Masters
86	D-Generation	Mindscape
88	4-D Sports Boxing	Electronic Arts
88	Lord of the Rings	Electronic Arts
88	Konanza Bros	Us Gold
88	Might & Magic III	Electronic Arts
88	Monkey Island 2	Lucas Arts
88	Shadowlands	Domark
88	Winter Supersports 92	Flair Software

CONFRONTA E CONTRASTA

Un punto di riferimento costante: Il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO

I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caso, vecchio K-Voto. Insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo. Il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparattuto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

KPARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATTUTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I pochi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi a collisione e una delle più grandi feste del colore mai apparse sul solito Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti Urlica o Persia e Rick Dangerous, eppure il gioco di piattaforma del William Botherham offre atmosfera, azione e una presentazione grafica tanto precitata. Indubbiamente un altro ant.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII

(Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così alto davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato se stesso - a non solo in senso metaforico, visto che l'ultima Underworld era il vecchio K-Parametro.

SPORT

Sensibile Socco (Renegade)

La ragione prima dell'uscita in illard di K ogni mese. Non solo la miglior simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica la giocatore deve condurre il suo popolo Pal primordiali dall'Era della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi calligiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafia a tonico sono a piacerli.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dall'uscita la ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Imprescindibile.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può

comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PICCHIADUE

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della System 3, IK+ di Alchai MacLeans a due anni fa (classifica) è ancora nessuno è riuscito ad insediare il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo giocatore controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia a una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND

SNOOKER (Virgin)

La pallatola grafica 3D si combina con un realismo spaziale per formare la miglior simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti a una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. Falcon 3.0 ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbia visto nella vostra vita. Insieme all'interfaccia è tanta più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la partitura. Populous 2 si confronta sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa a fiorire.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione alla base del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. Infatti il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia del videogioco. È come una droga, prova a chiederla a chiunque lo abbia già giocato.

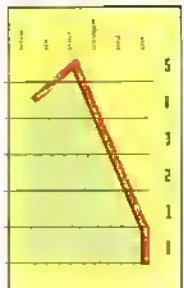
GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente a un'area di gioco ENORME la desiderare che tutti i giochi siano così.



845



PROVE SU SCHERMO

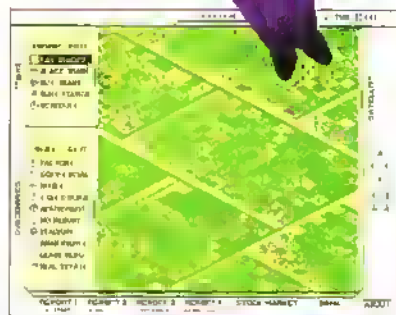
Genere Strategia

Casa Maxis

Sviluppatore Artdink

A-TRAIN

Il treno ha sempre esercitato un fortissimo fascino sugli uomini. Chi infatti, percorrendo una strada che costeggia i binari o affacciandosi ad una finestra che dà sulla ferrovia, non si è fermato a contemplare con aria sgomenta e sognante questo imponente mezzo di trasporto?



I due menu principali, il menu TRAINS serve a gestire tutte le operazioni che riguardano la ferrovia: la posa di rotaie, l'acquisto di treni e stazioni e la loro disposizione e la creazione di una tabella di marcia per ogni convoglio - mentre il menu SUBSIDIARIES serve a costruire gli edifici e gli impianti secondari: alberghi, alloggi, campi da golf, stadi eccetera.

Il treno, con la sua fila interminabile di vagoni, la sua incredibile potenza, il suo percorso tracciato come una ferita nel cuore delle campagne e delle città continua a meravigliare anche nell'era del jet. Chi non ha mai desiderato ricevere in dono un trenino elettrico e quanti genitori si sono scoperti nuovamente bambini nel vedere quella piccola locomotiva, regalata al figlio, correre veloce sul plastico infilandosi in minuscole gallerie e fermandosi pazientemente a microscopiche stazioni?

Ora con l'avvento dei computer non c'è più bisogno di trovare un posio in garage o di ricorrere a modelli in scala sempre più piccola per riuscire a vivere la gioia di costruire una ferrovia. Giochi come *Railroad Tycoon* e, in misura

***A-Train è un gioco ben
presentato e ricco
di profondità che terrà
impeguati gli amanti delle
simulazioni per molti mesi.***

minore, *SimCity* hanno dimostrato come sia possibile trasportare in parte questa emozione su video.

A-Train invece ha fatto molto di più: non si limita ad essere un gioco di costruzione ferroviaria ma permette anche di cimentarsi nello sviluppo urbano dando anche la possibilità di gestire le enormi ricchezze accumulate investendo i capitali in borsa. Tre giochi in uno quindi ma la parte che riguarda i treni è comunque la più importante, quella intorno alla quale gravitano le altre due.

Ma vediamo di occuparci di queste parti in dettaglio...

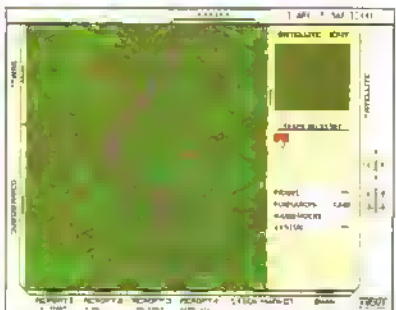
BINARIO SU BINARIO

Il giocatore dispone inizialmente di almeno un

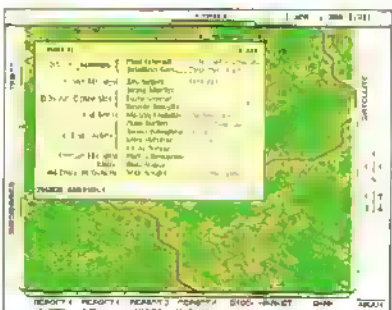
nodo ferroviario e di una certa quantità di denaro che servirà a finanziare i suoi primi investimenti. Scelto lo scenario (ce ne sono sei di difficoltà crescente) si inizia con il farsi un'idea del territorio circostante e, dopo un'attenta analisi, si può cominciare a progettare una rete ferroviaria che congiunga, il più efficacemente possibile, tutti gli insediamenti presenti nella zona. Per far ciò è possibile costruire tanti piccoli nodi ferroviari collegati tra loro e serviti da pochi treni oppure un grosso unico nodo che colleghi tutti (o quasi) gli insediamenti con frequenti convogli. La prima soluzione è certamente la più funzionale ma utilizza più rotaie e necessita di una pianificazione dei passaggi (non vorrete che due treni si scontrino, vero?) molto più accurata.

Qualunque progetto si decida di realizzare ci si troverà dinanzi ad un insediamento molto più grosso (un paese nel primo livello, una metropoli nel sesto) e ad altri più piccoli e radi. La prima regola consiste nel non creare mai (salvo in casi eccezionali) dei nodi ferroviari a sé stanti che non siano collegati con la zona principale. Infatti si potranno utilizzare le zone periferiche per la costruzione di uffici, fabbriche e divertimenti ma questo bel proposito risulta vano se i poveri cittadini non potranno raggiungere comodamente - con il treno, naturalmente - la periferia.

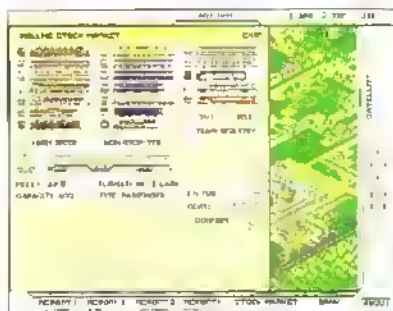
I nodi ferroviari che collegano gli insediamenti possono essere formati da un binario singolo - per l'andata e il ritorno - e da due binari separati. Quest'ultima soluzione è certa-



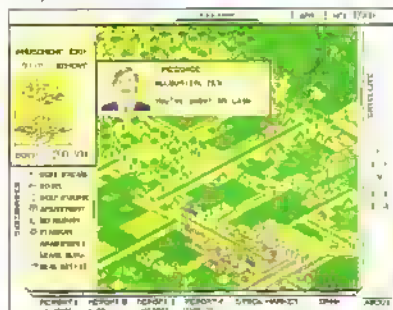
La vista dal satellite: permette di avere una visione globale del territorio e rende più facili le operazioni di spostamento. All'inizio il giocatore dispone sempre di almeno una linea ferroviaria.



Lo schermo dei ringraziamenti non sembra contenere molti nomi giapponesi sebbene il gioco sia stato sviluppato da loro. Una rapida occhiata svela Tarcane, al tratto dei responsabili della versione per PC.



Uno dei treni più veloci - e costosi - a nostra disposizione: l'AR 11. Inizialmente sarà meglio scegliere qualcosa di più economico. Notare l'aeroporto sulla destra



Sembra che non abbiamo fondi sufficienti per costruire un luna park. Pazienza, lunghe sarà davanti al televisore aspettando gli abitanti del luogo!

mente più dispendiosa - servono il doppio di rotaie - ma consente di programmare i passaggi dei convogli senza pericolo di collisioni. Una soluzione alternativa consiste invece nel creare un nodo ad anello - o comunque chiuso - che permette di utilizzare una sola linea di binari evitando pericoli di convogli che provengono dal senso inverso. Le collisioni sono comunque prive di conseguenze gravi: i treni si fermano infatti uno dinanzi all'altro aspettando che il giocatore risolva la situazione. Niente feriti e lamiere contorte, quindi, ma ritardi e perdite di denaro.

Una volta sviluppata una buona rete ferrovia-

ria è necessario comperare i treni che la percorreranno. Ci sono due tipi di convogli: i treni merci che trasportano (senti, senti) merci e materie prime utili alla costruzione di edifici ed impianti - e i treni passeggeri destinati allo spostamento delle masse da una parte all'altra del territorio.

Naturalmente ci sono diversi tipi di treno per ogni convoglio ognuno con delle particolari caratteristiche - lunghezza, velocità, quantità di merci e persone trasportabile - e prezzo.

Inizialmente non ci si potranno permettere treni velocissimi con volumi di carico molto ingenti ma con il tempo - e con i soldi - si potranno sostituire con convogli dalle caratteristiche superiori.

Dopo aver comperato il treno lo si colloca sul binario desiderato, si sceglie una direzione di marcia e... signori, si parte!

Quando le linee diventano numerose e sono stati creati molti scambi è consigliabile testare il percorso del convoglio prima che lasci la stazione. Nello schermo che consente di programmare le soste e gli orari di partenza è possibile controllare, su una piccola mappa, il percorso del treno e, nel caso non sia quello desiderato, azionare gli scambi per ottenere il risultato voluto.

Ora disponiamo di una ferrovia funzionante e ben avviata ma i treni non potrebbero caricare nessun passeggero se non aggiungessimo almeno qualche stazione. Le stazioni devono essere costruite adiacenti ai binari - bella scoperta - e devono possibilmente avere nelle vicinanze degli appezzamenti di terreno di proprietà della ferrovia per l'immagazzinamento delle merci. Ma questi non sono gli unici edifici che si possono costruire...

ELEMENTI DI CONTERNO

E qui entra in gioco la seconda natura di A-

Train. Infatti ogni compagnia ferroviaria che si rispetti cerca di investire in edifici - a parte le stazioni che sono necessarie al corretto funzionamento della linea - e impianti che garantiscano un costante afflusso alla rete ferroviaria. Si tratta di solito di alberghi, case e ogni genere di impianto sportivo e ricreativo - debitamente costruiti vicino alle stazioni - che generi un afflusso di persone nella zona della ferrovia. Oltre alle stazioni, si possono costruire - ammesso che si abbiano fondi sufficienti - centri commerciali, alberghi, impianti sportivi, stadi, campi da golf, luna park e fabbriche. Nella maggioranza dei casi è anche possibile scegliere la grandezza - e il costo - dell'impianto tra due o tre soluzioni proposte.

Questa attività imprenditoriale ha come risultato l'aumento della popolazione presente nel territorio - in realtà tutto dipende da una serie numerosissima di fattori calcolata dal gioco - che, come per magia, comincia a costruire case e città più grandi.

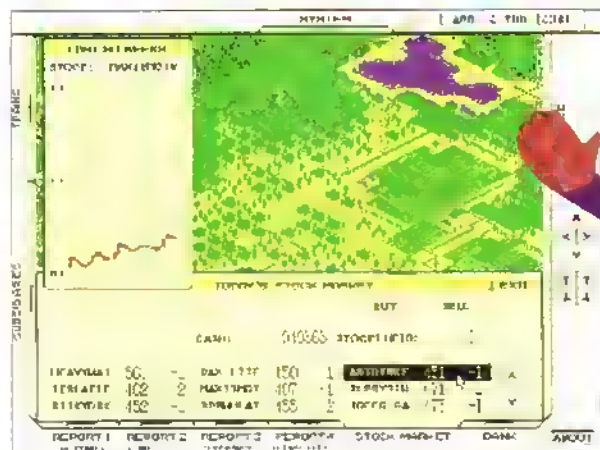
Questa parte del gioco somiglia moltissimo a SimCity ma i cittadini sono molto più restii a produrre qualcosa di tangibile se non sono più



A-Train fa parte di quel filone "ferroviario" reso popolare da Railroad Tycoon. I due giochi hanno scopi e finalità molto simili - costruire una ferrovia il più funzionale possibile e

nello stesso tempo fondare un impero finanziario - ma il risultato finale è molto diverso. L'impressione è che ci sia molta più sostanza e ricerca in Railroad Tycoon e che gli algoritmi di simulazione siano più complessi e realistici - anche se A-Train non è certo un gioco semplice.

Per quanto riguarda invece la giocabilità A-Train vince di gran lunga potendo contare su una grafica migliore e su un'impastazione più agile e divertente. Inoltre la parte urbanistico/finanziaria rende il gioco più lungo e quindi più appetibile. In pratica Railroad Tycoon è consigliato a tutti coloro che prendono le simulazioni davvero sul serio mentre A-Train è per chi, oltre che algoritmi e strategia, pretende anche un po' di sano divertimento.



Il menu della Borsa. Qui è possibile comperare o vendere azioni per cercare di salvaguardare il proprio capitale. Notare l'istituto MAXIMIZER e ARDURINE.

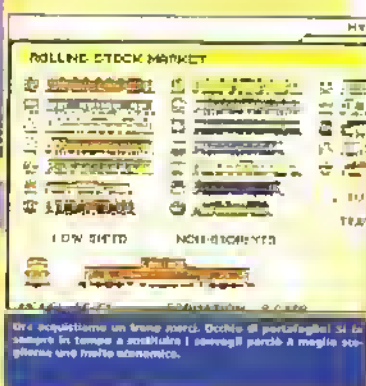
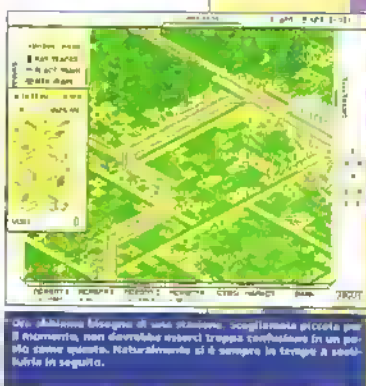
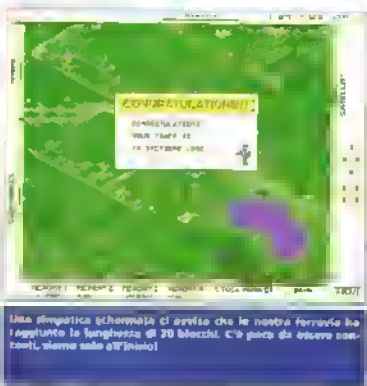
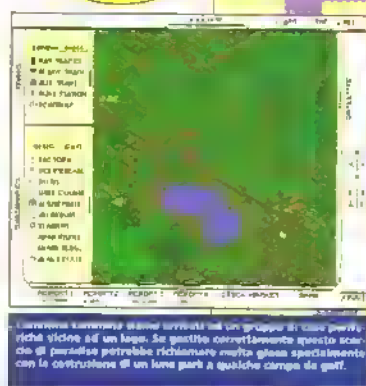
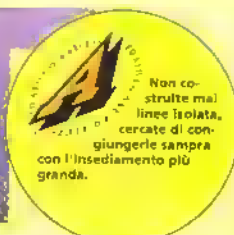




A-TRAIN

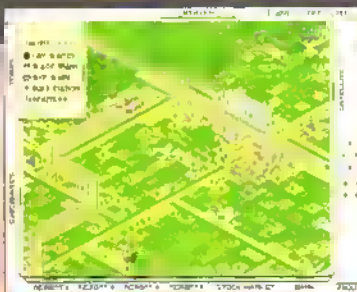
Sarebbe impossibile pubblicare una guida ad A-Train in sole due pagine data la profondità e la lunghezza del gioco. Abbiamo però cercato, utilizzando il primo scenario, di darvi un'idea del gioco e di delineare

le azioni principali che vi permetteranno di compiere il primo passo verso l'enorme impero finanziario che vi accingete a costruire.

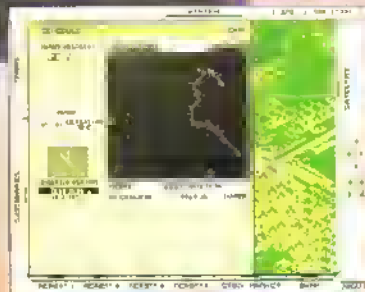




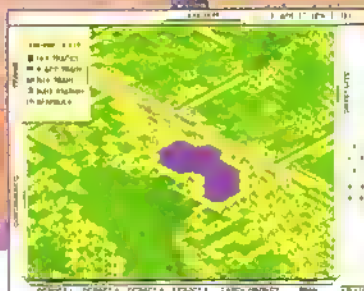
Stazioni raccomandate per il treno passeggeri. Meglio scegliere però un treno che possa fare servizio non-stop tra le stazioni per caricare più passeggeri.



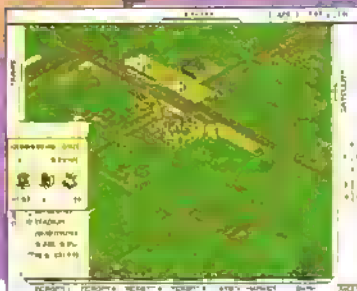
Ido ecco i nostri due treni alla stazione! Ora non ci resta che farli partire e aspettare che i soldi valino nella nostra cassa.



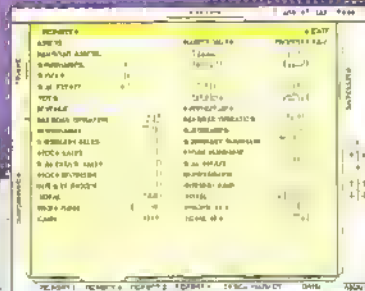
La mappa della nostra ferrovia mostra la linea appena costruita. Si tratta chiaramente di una configurazione iniziale e alla fine dello scenario la mappa sembrerà un groviglio di serpenti.



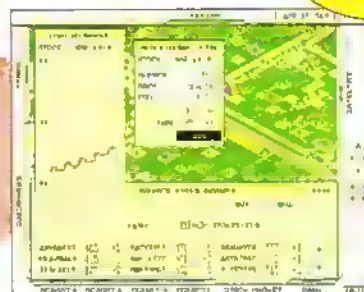
I treni transilunari vicino al lago. Il mercato ha già scaricato del materiale che servirà a costruire edifici secondari come...



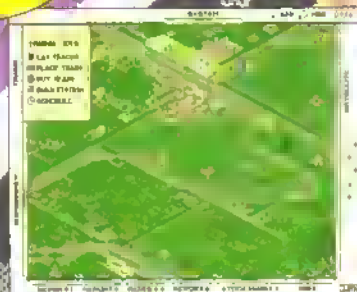
...centri commerciali, alberghi, appartamenti e ogni sorta di impianto che possa portare ad un incremento del volume delle persone che gravitano attorno alla stazione, potenziali passeggeri (pagaisti).



Il bilancio mostra i pochi guadagni derivanti dall'attività. Ma non disperate! Vedrete momenti migliori di questo (e naturalmente ne vedrete anche di peggiori...).

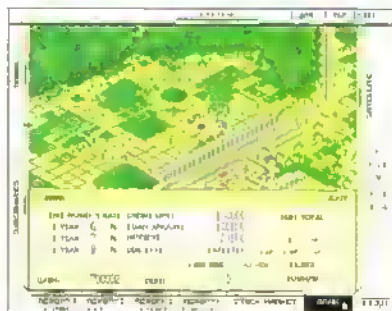


Ora non ci resta che investire una parte del capitale in azioni sperando che il loro valore aumenti. E all'inizio una buona idea: investire quando il mercato è in calo e in ribalta.

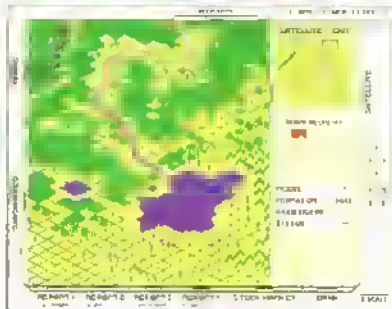


Lo sviluppo prosegue e viene prendita l'alternativa tra il giorno e la notte. Ora è l'ultima sfida che non gli falte di un nuovo impero?

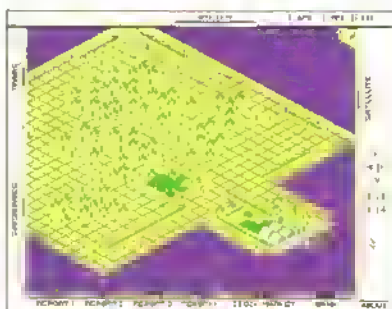




Da questa menu è possibile ottenere dei prestiti ad interesse variabile. Con i vari aiuti di non averne mai bisogno!



Uno splendido lago che, se adeguatamente sviluppato, potrà essere meta di numerosi turisti.



Il porto nel secondo scenario. Qui si tratta di compungere una serie di "pendola" tra loro causandole di portare la ferrovia al porto per intensificare lo scambio di merci e materiali.

che soddisfatti delle condizioni territoriali - in particolar modo dei trasporti - perciò risulta molto più difficile costruire una metropoli.

FONDI SENZA FONDO

Ma non è finita qui. I passeggeri pagano il biglietto e la compagnia ferroviaria riceve proventi dagli affitti e dagli impianti perciò dispone di un capitale molto spesso di debiti - che va amministrato nel migliore dei modi. Se le cose vanno male e sempre possibile chiedere un prestito alla banca (restituibile in uno, due o tre anni con tassi d'interesse variabili) ma il capitale disponibile è limitato e il denaro va restituito alla scadenza. Per rendere le cose più interessanti A-Train dà la possibilità di investire tutto o parte di questo capitale in azioni. In borsa sono presenti 24 compagnie e per ognuna è possibile richiamare l'andamento nelle ultime 30 settimane ma, come si sa, la borsa è imprevedibile e investire è sempre un rischio. Sia al giocatore decidere se comperare le azioni di una compagnia con andamento altalenante tendente ad un forte rialzo - o forse ad un forte ribasso - oppure quelle di una compagnia con andamento piatto ma stabile. Questo aspetto di A-Train è quasi un gioco a sé, dotato di algoritmi potenti e verosimili.

Lo scopo ultimo del gioco comunque è quello di costruire un impero ferroviario e di guadagnare 50 milioni di dollari in contanti. Una volta raggiunta questa cifra - non crediate di farcela in qualche giorno - il gioco offre le chiavi della città e la possibilità di ricominciare tutto da capo. Se invece si va in

banca rotta - se non si possono pagare le tasse o i debiti - il finale è molto diverso (più che le chiavi della città non vi possono offrire...).

ANALISI FINALE

La grafica di A-Train è molto dettagliata e, pur non avvalendosi dei 256 colori, risulta più ricca di particolari a causa dell'alta risoluzione adottata. I treni, gli edifici e lo stesso paesaggio sono disegnati magistralmente (si distinguono anche le mandrie e gli uccelli in volo, le stagioni cambiano e il giorno e la notte si alternano) e in un gioco di questo tipo non si sente troppo la mancanza della ricchezza cromatica dei giochi più recenti.

Anche il sonoro è di ottima qualità e la musica d'accompagnamento molto "soft" è veramente rilassante. Peccato che il gioco non consenta un utilizzo più vasto di intermezzi musicali ed effetti sonori perché una maggiore varietà non avrebbe di certo guastato.

L'interfaccia è semplice e funzionale e, vista la massiccia presenza dei menu, - si può fare tutto senza toccare la tastiera - il mouse è consigliato.

La grafica di A-Train è molto dettagliata e, pur non avvalendosi dei 256 colori, risulta più ricca di particolari a causa dell'alta risoluzione adottata.

Il paesaggio occupa quasi tutto lo schermo e intorno si trovano delle scritte che attivano i menu corrispondenti. In alto in centro si trova il menu di sistema che consente di salvare o caricare una posizione, abbandonare il gioco, ricominciare e regolare alcune opzioni come la velocità, il sonoro e la grafica. In alto a sinistra compare invece la data e l'ora della simulazione.



Finalmente qualche treno! Inoltre la doppia linea che consente di utilizzare più treni senza pericolo di collisioni.

A-TRAIN STORY

A-Train non è stato sviluppato dalla Maxis ma dalla giapponese Artdink ed è in realtà la terza versione del gioco uscita in Giappone con il nome di *Take the A-Train III*.

La prima versione - risalente al 1986 - era stata scritta per i computer Fujitsu della serie FM ed è poi stata convertita per gli altri home computer presenti sul mercato giapponese.

A-Train II è stato prodotto invece nel 1988 ed è stato pubblicato negli Stati Uniti dalla Seika con il nome di *Railroad Empire*.

Take the A-Train III, infine, è uscito in Giappone alla fine del 1990 e si è subito rivelata una delle simulazioni più vendute nella terra del sol levante. La Maxis ha perciò distribuito il gioco all'estero con il nome di A-Train perché sul mercato non esistevano le prime due versioni (se non con nome diverso). Se è destino che i giapponesi invadano anche il nostro mercato, ben vengano se portano giochi come questo!

ne. In alto a sinistra troviamo il menù dei treni dove è possibile costruire i binari, acquistare un treno e disporlo sulle rotaie, costruire una stazione e fissare gli orari e i percorsi dei convogli. In basso a sinistra si trova invece il menù per la costruzione degli edifici e degli impianti secondari.

A destra troviamo il menù che consente di vedere la mappa completa e alcune frecce per far scorrere la mappa.

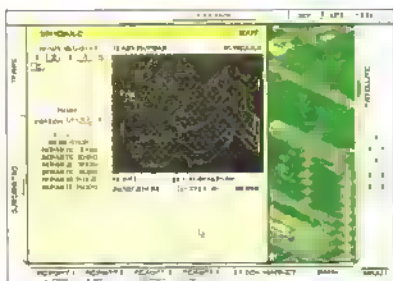
Infine con i menù posti nella parte inferiore dello schermo si possono richiamare utili prospetti che riguardano l'andamento della linea ferroviaria, il bilancio, gli investimenti secondari e la crescita della popolazione. Inoltre troviamo il menù per accedere alla borsa e quello della banca.

Il manuale di A-Train è ben strutturato e diviso in due parti: la prima parte, composta da circa 30 pagine, è per chi vuole cominciare a giocare senza perdere tempo, mentre la seconda tratta gli argomenti in maggior dettaglio e fornisce una guida esauriente per chi vuol ottenere il meglio dal gioco.

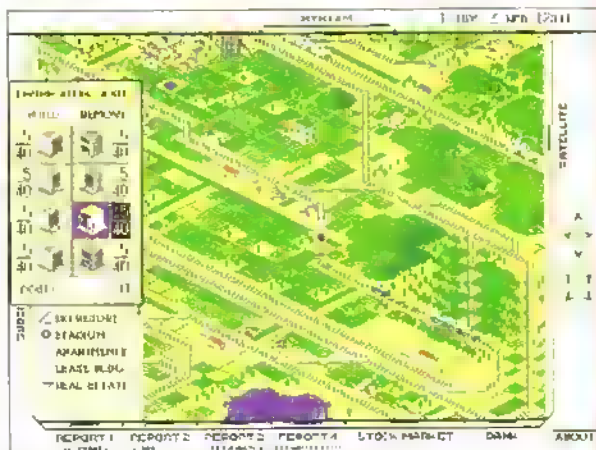
Come la maggior parte dei giochi di strategia, A-Train necessita di qualche ora di gioco per destare l'interesse del giocatore ma chi ha già giocato a Railroad Tycoon o a Simcity troverà l'interfaccia intuitiva ed immediata.

A-Train è un gioco ben presentato e ricco di profondità che terrà impegnati gli amanti delle simulazioni per molti mesi. Senza dubbio il miglior gioco di strategia dell'anno.

Marco Andreoli



Una situazione più vivace. È possibile vedere una linea ferroviaria che congiunge una buona parte degli insediamenti più grandi del territorio.



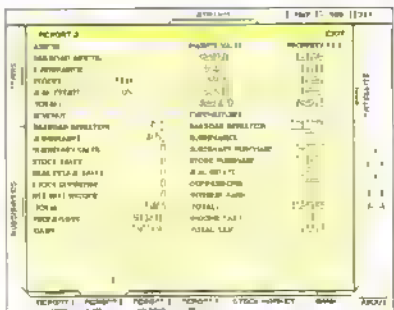
L'acquisto di più aziende è un modo per ingrossare la popolazione a stabilirsi nella vostra città, vicino alle vostre stazioni per utilizzare la vostra ferrovia.

Versione PC

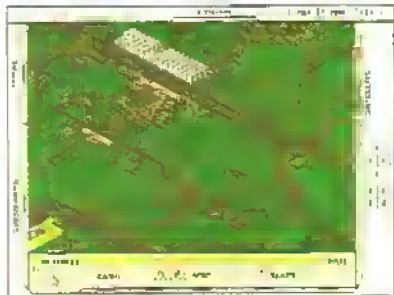
A-Train potrà anche non utilizzare i 256 colori così tanto di moda in questo periodo ma questa scelta ha permesso di usare una più alta risoluzione. Il gioco gira su Hercules, EGA e VGA/MCGA e arriva a 640x480 a 16 colori. È necessaria una memoria di 640K, un hard disk e, possibilmente, un mouse anche se si può anche utilizzare la tastiera. A-Train occupa poco più di 1 Mb su disco e supporta le schede musicali più diffusa (AdLib, Soundblaster, SoundMaster e la MT-32 della Roland). Non ci sono particolari limitazioni per la velocità della macchina: noi lo abbiamo giocato splendidamente su un PC a 12 MHz.

SOFTWARE TOYS

A-Train, anche se non è un gioco creato dalla Maxis, si affianca alla gamma battezzata Software Toys - Giocattoli Software. Come dice la Maxis "un giocattolo è molto più flessibile di un gioco. Un gioco segue delle regole rigide ed ha un unico scopo ma un giocattolo, ad esempio una palla, può servire per decine di giochi. I nostri Software Toys sono mondi da creare, esplorare o controllare". Fanno parte di questa gamma SimCity, gli scontri per SimCity e il Terrain Editor (ed ora anche il nuovo SimCity per Windows), SimEarth, SimAnt e RoboSport, un gioco strategico che vede il giocatore al comando di una squadra di robot che deve sopravvivere in un'arena. Per fortuna che hanno cominciato a cambiare i nomi: mancavano solo il simulatore di colostrolo e il simulatore di spunti e poi eravamo proprio a posto!



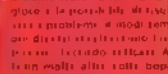
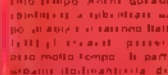
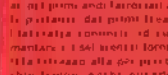
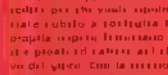
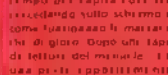
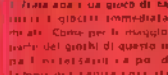
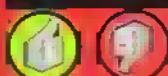
Il bilancio ottenibile in ogni momento del gioco. Le spese sono sempre in alto mentre i guadagni sfiorano il mirino. Forse è ora di cominciare una vera politica di investimento?



La situazione non è per il troppo brutta. Non abbiamo debiti, l'azienda è in profitto e la nostra politica di investimento è stata premiata.



K VOTO



PROVE SU SCHERMO

A-TRAIN

PROVE SU SCHERMO

Genere Simulatore di volo

Casa Dynamix (Sierra)

Sviluppatori

Damon Slye, Bob Lindstrom, Lincoln Hutton, Christopher Reese

ACES of the Pacific

17 Dicembre 1941, dopo l'attacco di Pearl Harbour, fu definitivamente chiara per tutti l'importanza del monopolio dei cieli in qualsiasi combattimento.

La vittoria al grido di "Tora Tora Tora" dei giapponesi causò delle perdite gravissime per gli americani: 5 navi e 177 aerei vennero distrutti, altre 13 navi gravemente danneggiate ed oltre 2400 persone persero la vita in uno dei capitoli più tristi della seconda Guerra Mondiale.

Forte dell'esperienza dei precedenti *A-10 Tank Killer* e *Red Baron*, il buon Damon Slye (cofondatore della Dynamix ed ideatore della tecnologia 3D presente nei prodotti societari) ha sfornato un nuovo programma per tutti gli amanti delle simulazioni di volo, dedicato agli eroi dei combattimenti tra U.S.A. e Giappone (i cosiddetti "Assi del Pacifico") nel corso degli anni dal 1941 al 1945.

Aces of the Pacific consente di pilotare una ventina di velivoli differenti (americani oppure giapponesi), ciascuno con cruscotti, viste esterne e manovrabilità relative al corrispondente mezzo reale, per una resa estremamente simile al suo papà *Red Baron* del quale ricalca fedelmente i menù e le opzioni.

Il figliol prodigo, però, graficamente è davvero migliorato: esplosioni e crateri vari sono estremamente realistici, così come le distruzioni subite dal proprio aereo in combattimento: è impressionante volare con uno stru-

mento perforato da una pallottola o con il fumo che fuoriesce dal cofano motore!

Tutte le scelte presenti nel vecchio lavoro sono state fedelmente riprodotte: è possibile volare per una singola missione oppure per un'intera carriera, vedere TUTTI gli aerei e le navi presenti nella simulazione, settare varie opzioni di contorno o visionare il demo, oppure ancora accedere al sofisticato sistema di "videoregistrazione" del programma che consente, addirittura, di salvare un'intera missione su disco e di poterla rivivere al punto di poterci entrare in qualsiasi punto per rigiocarla a piacimento.

La missione singola prevede l'allenamento al combattimento aereo, al bombardamento in picchiata, al siluramento di vessilli ostili, al più pacifico atterraggio sulla propria portaerei o ad un ipotetico attacco al suolo.

Queste sono le opzioni consigliate per un rapido ingresso nel programma, in quanto per-

mettono di imparare le tecniche di combattimento che non premiano certo il "rambo esaltato", bensì il pilota che conosce al meglio il suo mezzo e lo utilizza al suo limite senza ammazzarsi o farsi ammazzare...

Per gli storici c'è anche la possibilità di rivivere campagne realmente accadute, con i medesimi schieramenti delle forze in campo e con le stesse informazioni ricevute dai piloti a suo tempo. I più bravi potranno cimentarsi contro McCampbell, Greg "Pappy" Boyington, Hiroshi Nishizawa, il temibile barone rosso americano Richard Bong o altri ancora, nell'opzione di combattimento "uno contro uno" che ci oppone ad un famoso asso del passato il quale (ecco il bello!) vola secondo lo stile del corrispondente eroe.

Facendo attenzione, infatti, si noterà una certa predilezione dei giapponesi al combattimento manovrato (i loro "Mitsubishi A6M Zero" erano infatti molto più manovrabili dei velivoli



Il siluro è stato sganciato, se l'avevi imbarcato sulla portaerei sullo sfondo comincerai a preoccuparti



Strumenti ed indicatori così ormai li vedono solamente nei musei aeronautici...



Pronti al decollo per una missione notturna! Che le stelle (e vedete in cielo?) ce le mandino buone!

americani), mentre gli statunitensi, grazie alla maggior velocità di punta e potenza di fuoco dei loro aerei, preferiscono i passaggi "devastanti" seguiti da una precipitosa fuga per evitare il fuoco di reazione.

I giocatori abilissimi impiegheranno spesso l'opzione di combattimento "di gruppo" dove da soli o con uno, due oppure tre gregari si dovrà affrontare un'equivalente pattuglia nemica davvero agile e temibile che "lavora in gruppo" per incastrare i vostri aerei in situazioni estremamente pericolose.

Come tipologie di missione vi sono anche tutte le tipiche azioni che si incontreranno nel corso di una carriera: pattugliamento difensivo, eliminazione dei velivoli di scorta ad un obiettivo nemico, allarme di decollo immediato a difesa del proprio aeroporto, scorta di bombardieri, intercettamento di quelli avversari, attacco al suolo, oppure ad una nave nemica. *Aces of the Pacific* ovviamente, registra anche i migliori punteggi con un resoconto delle rispettive missioni che illustra l'andamento delle stesse.

Così come in "Red Baron" anche qui le condizioni di missione possono essere variate a pia-



Un possibile confronto di *Aces of the Pacific* potrebbe avvenire con *The Secret Weapons Of The Luftwaffe* ma il problema sarebbe la mancanza assoluta di contrasto, data la ben diversa caratura dei due programmi: *S.W.O.T.L.* è un

gioco, mentre *A.O.T.P.* è una simulazione. Per rendere la lotta meno impari è inevitabile scomodare il papà di *A.O.T.P.*, tale *Red Baron* che è stata la base per una nuova generazione di simulatori di volo dopo lo strapotere *Microprose* nel settore.

La miglior definizione grafica di *A.O.T.P.* è la più grande differenza tra i due prodotti, grazie anche alle tecnologie tridimensionali sviluppate da Damon Slye per *R.B.*, qui ripresa e migliorata alla grande.

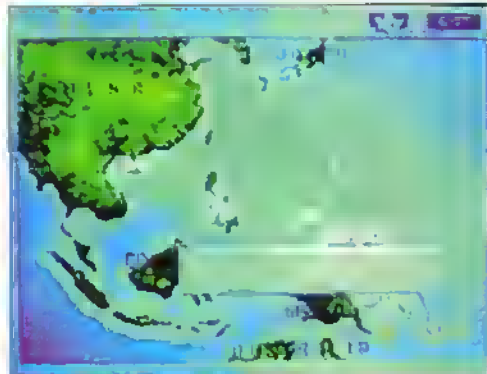
Sebbene per una misteriosissima irrazionalità personale continui a preferire "Red Baron", obiettività richiesta dalla recensione mi impone di assegnare la palma di vincitore all'eccellente *A.O.T.P.*



Memorizzate la vostra posizione di volo? Mi rammento, non sapete il capo formazione polare essendo un veterano potrebbe anche arrabbiarsi!



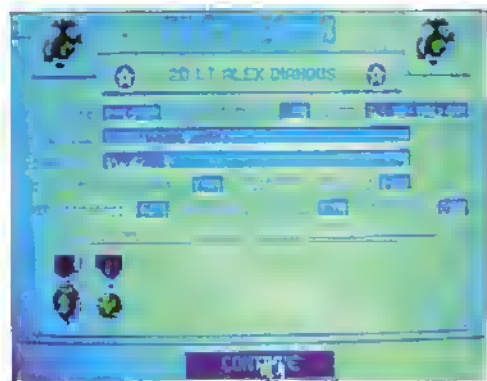
Il mitico pannello di realismo "by Red Baron" non sarà un po' troppo impegnativo colare al 100% di difficoltà?



Avete presente il "Vol siete qui!" nelle piantine delle fiere? Beh, questa mappa è circa la stessa cosa.



Il menu iniziale di *Aces of the Pacific*: non vi sembra di averla già vista?



Due mistant volete con due medaglie e sette vittorie all'attivo: non male, eh?

degli stessi in volo (a "V" ad "I", etc.), abilità dei piloti (amici & nemici), tipi di velivolo (idem), quota alla quale ciascuna parte inizia il combattimento (ovviamente chi parte in alto è avvantaggiato), effetto sorpresa o meno (se ciascuna delle parti si è già accorta o no della presenza dell'altra), per concludere con la nuvolosità del cielo, che non è solamente un fattore estetico ma consente di impiegare il nuvolame come "nascondiglio" per sottrarsi alla vista avversaria come, peraltro, può fare benissimo anche il nemico. È presente anche una mappa di volo non molto accurata che informa sulla posizione relativa (approssimativamente) degli schieramenti in gioco.

Grandiosa, una volta in volo, la cabina di pilotaggio con i suoi gustosissimi contorni: viste fantastiche con dettagli che hanno dell'incredibile soprattutto nei siluramenti delle navi: fiammate e fumate da film con dettagli quali la scia del siluro in mare e simili inezie che fanno la differenza tra un prodotto ottimo ed uno eccezionale.

Potendo esagerare vorrei affermare che persino i creatori di Falcon 3 (il K-Parametro per quanto riguarda i simulatori di volo) potrebbero imparare qualcosa dal codice Dynamix

I controlli di volo sono davvero incredibili: potendo esagerare vorrei affermare che persino i creatori di Falcon 3 (il K-Parametro per quanto riguarda i simulatori di volo) potrebbero imparare qualcosa dal codice Dynamix: in ogni assetto l'aereo è "vostro" (un po' come succede in *Chuck Yeager's Air Combat*) ma con un maggior controllo grazie anche ai comandi separati di alettoni e deriva che rendono il tutto estremamente simile alla realtà.

Sono previsti lanci di bombe, siluramenti, salve di razzi e mitragliamenti di vario calibro: dal 7.7 mm. giapponese allo standard N.A.T.O. da mezzo pollice (12.7 mm.) per concludere con il terribile 20 mm. giapponese ed americano che sventrava letteralmente il suo sfortunato bersaglio. Il realismo non finisce qui: dal livello dei dettagli del terreno o dei velivoli, alla possibilità di inceppamento delle mitragliatrici (con dei tentativi a disposizione per poter ritornare a sparare prima di dichiarare l'arma "fuori uso") fino ad un intero pannello che consente la selezione del livello di realismo richiesto alla simulazione.



Se il *USS Evenger* le pare in queste immagini, immagineli cosa doveva essere quello vero!



Ah! Ah! Sembra che non siamo perfettamente allineati con le portaerei!



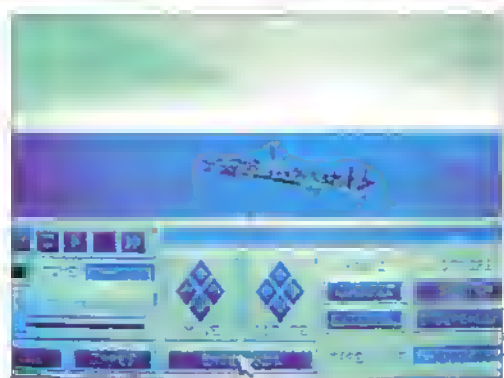
Portaerei colpita! Quando si dice "La mira non è così buona".



Che ci le un aeroplano americano sopra una portaerei giapponese? Menzogna! Eccellente, denegazione, ma che razza di rete hai impostato?



Dopo un attacco al suolo come questo sarà ben difficile atterrare in ciò che rimane dell'aeroporto.



Con il potente VGA incorporato si possono rivedere le missioni da punti di vista quasi cinematografici!

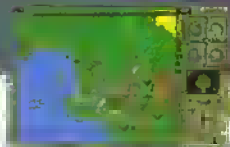


Il velivolo mi piace, ma è possibile averlo in versione metalizzata e con tetto agibile?

MILLENNIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI



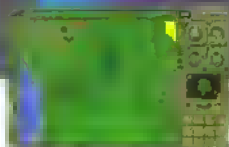
GLOBAL EFFECT



Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire la tua città.



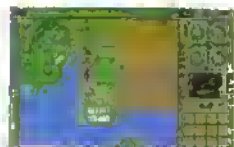
Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.



Crea le fureste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.



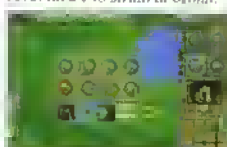
Controlla il vasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.



Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.

Il mondo e il potere sono nelle tue mani!



Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Antiga screen shots
© Millennium 1992*



**SOFTWARE E MANUALE
IN ITALIANO**



MILLENNIUM

Disponibile per AMIGA 1 Mb - PC VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.



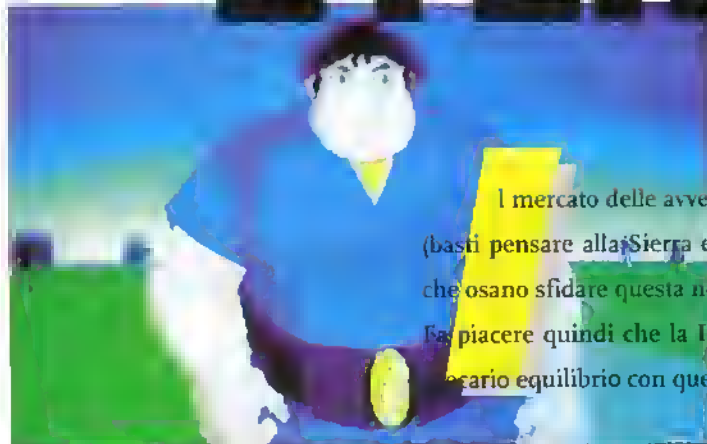
PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura

Casa Infogrames

Sviluppatore In casa

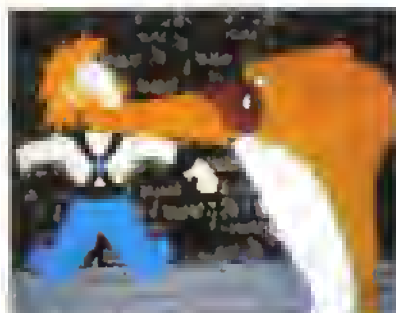
ETERNAM



Questo simpatico pandone si incontra all'inizio del gioco e consiglia di seguire la strada: infatti seguendola si arriva al...

Il mercato delle avventure è ampiamente dominato dagli americani (basti pensare alla Sierra e alla Lucasfilm) e sono poche le case europee che osano sfidare questa netta superiorità.

È un piacere quindi che la Infogrames cerchi di ristabilire un pur sempre precario equilibrio con questa piacevole e divertente avventura.



Come inizio non c'è male, picchiati addirittura da un cane! Ma come dice il proverbio chi la fa...



L'aspetti! Ed ecco puntato il poco ospitale ammasso di pozzi. Le sequenze animate sono davvero belle a ricordano un po' quelle di Dragon Lair.

Eternam è il nome di un pianeta o meglio di un parco giochi delle dimensioni di un pianeta che ha raggiunto una sofisticazione tale da poter offrire ai turisti dei veri e propri mondi ricostruiti fedelmente - un po' come nel film "Il mondo dei robot". Il giocatore nei panni di Don Jonz, un agente di sicurezza, ha appena ottenuto una settimana di ferie ad Eternam, il miglior planetoparco della galassia, ma sembra che non sia destinato a godersela. Infatti un vecchio avversario, Mikhail Nuke, è sulle sue tracce e sembra intenzionato a vendicarsi!

L'unica che può aiutare Don è Tracy, un bellissimo tecnico della squadra di coordinamento che per sfuggire a Nuke ha dovuto smaterializzarsi e fondersi nella rete informatica di Eternam. È comunque in continuo contatto con Don e può comunicare con lui tramite un monitor. Don deve quindi fermare Nuke prima che combini qualcosa di irreparabile, trovare il modo di aiutare Tracy mentre, contemporaneamente, cerca di sopravvivere e raccogliere informazioni nelle varie epoche storiche simulate ad Eternam.

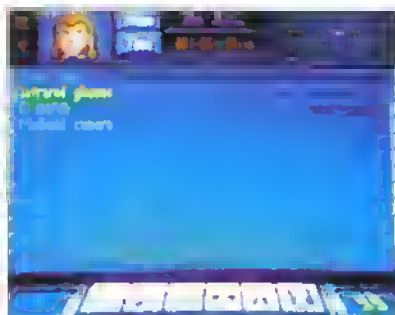
Il giocatore inizia nei panni di un guerriero in un mondo medievale e subito deve affrontare i primi problemi. Il signore del reame infatti, Lord Ethelred, lo fa partecipare a delle prove di coraggio ed intelligenza per poi affidargli una missione. Seguono rapidi cambiamenti di epoca e luogo - l'antico Egitto, l'isola della Rivoluzione, un quartiere modernissimo -



castello. Qui si svolge la prima parte del gioco che consiste nel superare una serie di prove per poi farsi affidare una pericolosa missione.

che portano Don a vivere incredibili avventure: la lotta con i Dragoons, l'incontro con Neil Armstrong - in un continuo mescolarsi di realtà e finzione. I primi enigmi non sono molto complessi - consistono quasi tutti nel portare un oggetto nella giusta locazione e usarlo - ma con il procedere del gioco si fanno via via più difficili. La loro soluzione è comunque abbastanza logica e immediata (sempre che si possieda l'oggetto giusto) ma nel caso si rimanesse bloccati c'è sempre qualche personaggio pronto a dispensare utili consigli per impedire di rimanere troppo a lungo in qualche vicolo cieco.

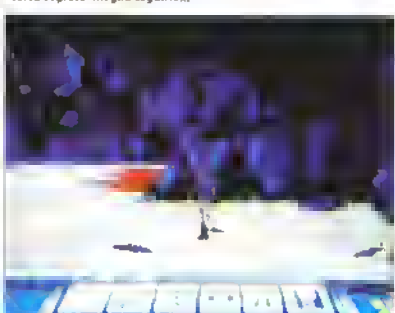
Eternam, come la maggior parte delle avventure uscite in questi mesi - se escludiamo Darkseed -, non



Lo schermo dell'inventario elenca gli oggetti in possesso del giocatore e fornisce altre informazioni quali il battito cardiaco. I pezzi



Grazie agli occhiali a raggi infrarossi si riesce a distinguere un percorso segreto. Meglio seguirlo...



... altrimenti questa è la fine che attende il povero Don. Tagliato in due da una lama che il gioco ha stato prodotta da Dario Argento!

LE ROCCAFORTI DEL DIVERTIMENTO

Eternam è un gigantesco parco giochi del futuro, così grande da occupare tutta la superficie del pianeta. Questa oasi di divertimento, popolata da creature bioniche, in cui sono fedelmente riprodotte diverse epoche storiche, riporta alla mente il classico film del 1973 *Il mondo dei robot* di Michael Crichton con Y. Brynner e R. Benjamin, in cui i robot di un parco giochi ultramoderno impazzivano e massacravano i poveri turisti. Gran parte del film si impernia sulla fuga di un turista inseguito da un cowboy-robot impazzito. In questo gioco non sarete minacciati da un robot ma da Nuke, un vostro vecchio nemico, che cerca di vendicarsi per alcuni "torti" subiti in passato. Per fortuna che a Gardaland, Eurodisney e Disneyland non si corrono certi rischi.

è affatto "sera" ma punta moltissimo sulla comicità. Le battute sono molto carine (ce ne sono anche di penose, comunque) e il gioco è permeato di ironia. Il programma si presenta in un formato abbastanza incerto e originale: l'esplorazione si svolge in un universo tridimensionale completo di strade, laghi, foreste e palazzi. Non appena si entra in qualche edificio particolare il formato diventa quello classico utilizzato da avventure tipo *King's Quest*, *Loom* e così via.

La prima cosa che colpisce in **Eternam** è la grafica. Il gioco infatti utilizza la VGA (o la MCGA) a 256 colori con risultati davvero eccellenti. I personaggi sono ben curati e si muovono abbastanza fluidamente mentre gli sfondi sono dettagliati e coloratissimi. Inoltre molto spesso durante il gioco fanno la loro comparsa delle sequenze animate - non lunghissime, ma divertenti - davvero molto belle che ricordano le animazioni di *Dragon's Lair* e che servono a sottolineare certi avvenimenti (incontro con un personaggio, scena particolarmente buffa).

A volte, per dare maggior rilievo ad un avvenimen-

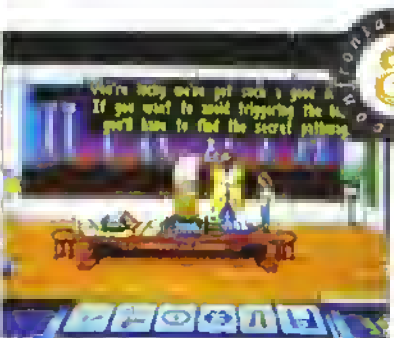
to o per evidenziare una certa parte dello schermo viene usata una tecnica non molto riuscita: viene ingrandita la parte interessata ma, invece di ricorrere ad un primo piano, vengono utilizzati gli stessi sprite e gli stessi elementi della scena totale (senza ridimensionarli ingrandendo i pixel a tal punto da farli sembrare tanti piccoli mattoncini). L'effetto non è dei migliori e, anche se ai programmatori potrà essere sembrata una tecnica innovativa, il risultato lascia a desiderare. Si tratta però soltanto di un piccolo difetto - il primo piano sarebbe stato preferibile - che non compromette minimamente lo splendido lavoro grafico.

L'ottima presentazione viene messa in luce da numerosi particolari - il personaggio che si riflette quando passa davanti ad uno specchio ad esempio - che contribuiscono a rendere il gioco più ricco e piacevole.

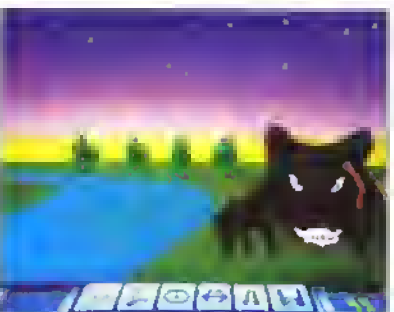
Il sonoro e nella norma con un motivetto iniziale carino e alcuni effetti sonori abbastanza coinvolgenti. Questo naturalmente se si possiede un'AdLib o una Sound Blaster altrimenti è meglio scegliere il

Versione PC

Eternam richiede una VGA (o una MCGA) a 256 colori a 640K di RAM. L'hard disk è necessario e il gioco (almeno nella versione privata) è su quattro dischi ad alta densità. Lo spazio occupato è di circa 6 Mb ma se avete una AdLib o una Sound Blaster è una macchina veloce (consigliata a 16 Mhz ma gira benissimo anche su un PC a 12 Mhz) **Eternam** vi dimostrerà che una K (anzi mega) spesi bene. Paccata per il mouse, di questi tempi è una necessità.



Il duca di Ethelred è sempre pronto a dispensare saggi consigli. C'è anche un altro a trovare di tanto in tanto...



Non è salutare girare la notte. E' possibile incontrare ogni sorta di delinquente ma è sempre meglio che incontrare la creatura che si sta venendo ostinatamente incontro.

Eternam è un'avventura che si presenta in una veste classica ma che possiede alcuni elementi innovativi (non tanti da meritare un bollino come K-IDEA comunque), quali il diverso formato per l'esplorazione esterna e un buon numero di ottime sequenze animate. Nel formato classico è molto simile a *King's Quest V* ma può contare su una grafica migliore e su battute più divertenti (sarà perché noi europei abbiamo un senso dell'humor diverso dagli americani?). La storia poi, pur essendo divertente e a tratti ironica, non risente di quelle "sdolcinature" a cui Roberta Williams ci ha ormai abituati (assuefatti?). Il classico della Sierra invece vanta un'interfaccia più funzionale e permette l'utilizzo del mouse.

Rispetto al K-Parametro - *Monkey Island 2* - invece può competere in fatto di grafica e animazione ma non per quanto riguarda la storia (molto meno coerente e più slegata) e la giocabilità. Niente nuovi pretendenti al titolo per questo mese.



sono.

L'interfaccia di *Eternam* è semplice da utilizzare ma si sente la mancanza del mouse. E infatti possibile giocare solamente da tastiera e in un'epoca in cui si privilegia la comodità e la funzionalità questo è un difetto abbastanza grave. Si può controllare Don con le frecce mentre una serie di icone poste sul fondo dello schermo consentono di compiere certe azioni come guardare, parlare, usare o prendere un oggetto, richiamare lo schermo dell'inventario e quello di sistema (per salvare e recuperare delle posizioni, togliere la musica o gli effetti sonori eccetera). A lato delle icone si trova anche una spia di avvertimento che lampeggia quando ci sono nemici nei dintorni e quando è possibile lanciare l'unico incantesimo di cui è dotato Don: una palla di fuoco. Completa lo schermo un indicatore numerico che indica la salute del personaggio e che diminuisce quando Don perde energia (durante un combattimento, perché sta per annegare, eccetera).

Per utilizzare un oggetto è necessario averlo precedentemente raccolto. Una volta richiamato lo schermo dell'inventario (dove compaiono anche delle informazioni secondarie come il battito cardiaco, i pezzi d'oro posseduti e la percentuale di avventura risolta) bisogna selezionare l'oggetto desiderato che viene tenuto "a portata di mano". Per utilizzarlo è necessario premere l'Enter nel luogo prescelto in quanto non viene azionato automaticamente.

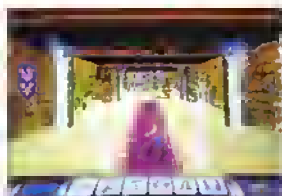
Ogni volta che Don vede qualcosa di interessante compare un commento sullo schermo: è quindi possibile indagare ulteriormente oppure, se consentito, prendere l'oggetto.

L'interazione con i personaggi è molto ridotta e si limita ad una serie di frasi tra cui il giocatore sceglie quella che preferisce (come in *Lost in L.A.* ad esempio o in centinaia di avventure dello stesso tipo). La curva di difficoltà di *Eternam* è progressiva e ben studiata anche se il gioco non presenta problemi troppo difficili. I primi ostacoli si superano in fretta poi le cose diventano leggermente più difficili non assumendo mai però una complessità esagerata.

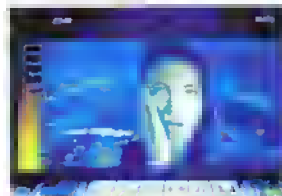
Una parola a parte merita la traduzione. Il programma dà la possibilità di scegliere la lingua desiderata tra francese, inglese, tedesco e (udite, udite) italiano. Il manuale invece è in inglese e italiano. Questa è una buona abitudine e speriamo che si diffonda sempre più tra le case di software. Purtroppo però i francesi (Infogrames in testa) hanno la pessima abitudine di tradurre a casa propria i manuali anche se sono in altre lingue. Il risultato è un manuale grottesco (vedi inserto), davvero spaventoso che farebbe rivoltare Dante nella tomba a veder sifilato scunpio di cotanta bella lingua. Purtroppo la traduzione del gioco segue la stessa sorte e dopo qualche minuto non rimane che tornare alle opzioni per selezionare il caro, vecchio (e corretto) inglese.

In definitiva un gioco divertente e graficamente molto valido, presentato magistralmente, con qualche elemento di originalità che non guasta.

Marco Andreoli



Il castello è pieno di personaggi con cui parlare. Notare i dettagli degli sfondi e il sapiente uso del rosso.



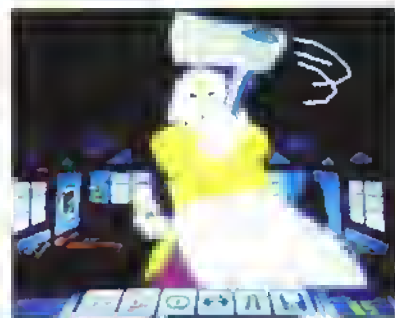
La povera Lucy si dispera ogni volta che Don muore. Chi le salverà adesso?

INVOLONTARIAMENTE DIVERTENTE

I francesi sono delle persone rispettabilissime ma, volendo trovare loro un difetto, peccano un po' di modestia. È giusto essere fieri del proprio paese e della propria lingua (basta vedere il numero dei loro giochi con manuale tradotto in francese) ma non è il caso di tenere in così bassa considerazione quella degli altri. L'idea di tradurre il manuale e anche il gioco in italiano è splendida ma dovrebbe essere realizzata con un po' più di professionalità.

La traduzione di *Eternam* è un trattato degli errori che non si devono commettere nella lingua italiana, una sorta di frassichese che finisce con l'essere involontariamente divertente. Passino "la foglia del personaggio", "Inattenzione" e "patapone" (rumore d'esplosione) ma "bambini si facevano prendere in foto sul ginocchio di un faraone" e il "tanti scusi" del gioco sono davvero intollerabili.

E far fare le traduzioni ad una persona che non abbia studiato con Nino Frassica (con tutto rispetto per il cabarettista siciliano)?



Questa povera rivoluzionaria di ha scambiato per manichino. Forse era il caso di mettere la cordaccia di riconoscimento!



Questa è una degli ingrandimenti che avvengono durante il gioco.



... o in formato famiglia.



... finalmente comincio ad apprezzare le dimensioni reali...



... si torna alle normalità. Che effetto, vero? Poi... ormai si riparte con effetti speciali!



K VOTO



di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

di Eternam

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

905

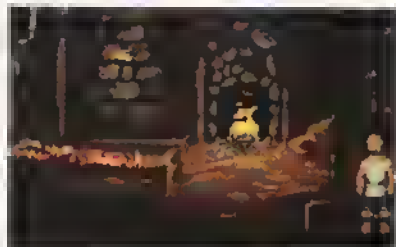
905

PROVE SU SCHERMO

Genere Avventura
Casa Virgin
Sviluppatore Revolution

LURE of the Temptress

egli ultimi anni le avventure grafiche sono state dominio quasi esclusivo delle case di software americane, Lucas Arts e Sierra in testa. Ora la Virgin sembra decisa ad invertire questa tendenza, dimostrando che anche le software house inglesi si sanno fare valere.



Ecco Ratpouch che comincia ad eseguire i nostri ordini, bravo ragazzo!

Quest'anno sembra essere particolarmente favorevole per tutti gli amanti delle avventure grafiche: *Monkey Island II* è finalmente arrivato per Amiga, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* si è confermato il capolavoro che tutti si aspettavano e ora questo *Lure of the Temptress* sembra avere tutte le carte in regola per dare un bello scossone al mondo degli adventure.

Gli sviluppatori della Revolution hanno ideato un sistema di interazione con i personaggi totalmente innovativo, il sistema in questione si chiama *Virtual Theatre* e potete star certi che ne sentirete parlare ancora in futuro.

Vediamo di analizzare in cosa si differenzia il *Virtual Theatre* dagli altri sistemi che dominano il mercato attualmente; innanzitutto l'interfaccia utente è stata incredibilmente semplificata: per scoprire quello che possiamo fare con un dato oggetto basta cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse e una lista di verbi apparirà, permettendoci di effettuare la nostra scelta, non sarà più necessario spostare il mouse da una parte all'altra dello schermo per effettuare anche la più semplice delle azioni, i movimenti sono stati ridotti al minimo indispensabile. Il cursore del mouse in certe occasioni cambia forma per informarci della possibilità di effettuare azioni particolari come, per esempio, parlare con degli altri personaggi.

È proprio l'interazione con i personaggi dell'avventura che riserva le maggiori novità: ogni



Ecco cosa riserva il destino a chi non riesce a farsi gioco della guardia Skori.

personaggio del *Teatro Virtuale* della Revolution vive una sua vita, indipendente dalle azioni del giocatore, si muove, parla con altri personaggi e la cosa più divertente è che tutte queste azioni non sono trasparenti al giocatore che può origliare ad una porta per seguire la conversazione di altri due personaggi oppure spiare qualcuno da una crepa in un muro.

Un'altra particolarità del *Virtual Theatre* è rappresentata dalla possibilità di impartire degli ordini a degli altri personaggi. All'inizio del gioco, riusciamo a liberare un contadino, Ratpouch, che era tenuto prigioniero nella nostra stessa prigione, da quel momento in poi questi ci seguirà e farà del suo meglio per eseguire gli ordini che gli potremo dare tramite una serie di menù molto completi. La cosa più interessante è che questi ordini verranno eseguiti anche in luoghi differenti da quelli in cui ci troviamo noi, dando vita, così, ad un'avventura che si potrebbe definire multitasking.

Veniamo ora alla trama: in *Lure of the Temptress* interpretiamo il ruolo di Diermot, un povero contadino che pensava di guadagnare qualche soldo lavorando come battitore per il re ed i suoi amici, che si erano recati nel suo villaggio per la caccia. Sfortunatamente per lui, il re e i suoi compagni vengono attaccati ed uccisi da un esercito di Skori, delle orrende creatu-



PROVE SU SCHERMO

Genere Strategia
Casa Mirage
Sviluppatore Mike Singleton

ASHES OF THE EMPIRE

Ambientata in un territorio di fantasia ma con forti richiami al mondo reale, *Ashes of the Empire* è un'avventura che segue le orme dei due precedenti successi di Mike: *Midwinter* e *Midwinter II: Flames of Freedom*. La struttura di gioco essenzialmente rimane la stessa con poche variazioni sul piano della giocabilità ed una componente diplomatica meno marcata di quanto il background del gioco potrebbe fare pensare.

In breve, le cose stanno così: Un grande impero si è appena sgretolato. Sulle sue ceneri sono sorte cinque repubbliche, a loro volta divise in quaranta stati complessivi. Le repubbliche sono dilaniate da lotte intestine, scontri tra fazioni di diversa estrazione etnica, ribellioni da parte di gruppi militaristi e chi più ne ha più ne metta.

Il giocatore si trova nei panni di un inviato della Comunità Unita, un'organizzazione simile alla NATO o alle Nazioni Unite. Il suo compito è quello di pacificare la regione placando gli animi, appiattendole le discordie ed eliminando, con le buone o con le cattive, gli ostacoli che si frappongono al ritorno della serenità e della concordia. A rendere la situazione leggermente più complessa ci ha pensato un recente incidente nucleare. Sì, gli stati in lotta dispongono di armi nucleari dall'effetto devastante e non esiteranno ad utilizzarle se la situazione si farà troppo entica.

L'obiettivo finale si raggiunge pacificando dapprima gli stati all'interno della repubblica, quindi la capitale della stessa. Le cinque repubbliche devono essere pacificate prima che lo spettro della guerra nucleare diventi realtà.

Una grande mappa presenta la regione in cui dovremo operare. Sono disponibili vari livelli di zoom e la consueta miriade di icone che attiva e disattiva le informazioni mostrate sulla mappa. Questa è disegnata con la stessa tecnica di ombreggiatura a luce radente che già si era vista in *MW* e *MW II*. Anche i fondali marini sono stati ricostruiti con cura, dal momento che parte delle operazioni si svolgerà sotto le onde del mare.

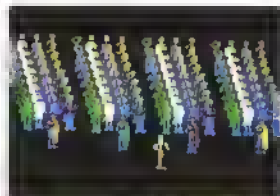
a caotica e sanguinosa situazione politica che caratterizza l'attuale Est Europeo si riflette anche sui progettisti dei giochi. Dopo *Crisis in the Kremlin*, il simulatore di Gorby, Mike Singleton propone questa avventura in 3D poligonale ambientata in una tribolata landa a metà strada tra CSI ed ex-Yugoslavia.



BOMB, una grande luce e tutti i problemi scompaiono. No, il gioco non prevede interventi divini...



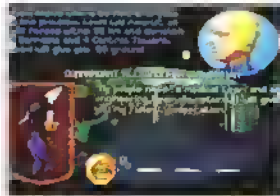
A spasso per i mari. Il gioco presenta una grande varietà di mezzi, ognuno dotato di caratteristiche peculiari.



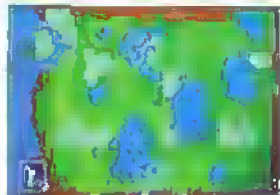
La schermata informativa sugli amici che abbiamo reclutato.



Uno sguardo più dettagliato a una delle province. Sembra che ci siano italiani in un bel vespaio...



Un tipico incontro. Questo personaggio ha delle richieste che dobbiamo soddisfare se vogliamo ottenere la sua cooperazione. Il voto è rappresentato in 3D poligonale, ma personalmente preferiamo il vecchio sistema grafico di *Midwinter*.



La mappa politicostrategica. Le differenti ombreggiature indicano vari livelli di tensione interna.

L'azione all'interno di ogni provincia ha più o meno questa struttura: il giocatore si muove su vari veicoli (carri armati, aerei...) su una mappa poligonale a frattali. Il suo scopo è di contattare e reclutare persone che possano aiutarlo nella sua missione. Ci sono cinque categorie di personaggi che possono essere reclutati: gente comune, ingegneri, medici, amministratori e coordinatori. I personaggi devono essere dapprima convinti ad unirsi alla nostra causa (attraverso la scelta di un approccio adeguato alla loro personalità tra quelli disponibili) e anche se le trattative vanno bene possono avere delle richieste prima di accettare di lavorare per il giocatore. Un medico, per esempio, potrebbe richiedere la costruzione di un ospedale, ed è quindi compito del giocatore contattare altri personaggi che possano compiere questo lavoro. I personaggi reclutati possono portare con loro degli assistenti - soprattutto se hanno alle spalle una buona esperienza nel loro lavoro.

Farsi degli amici è indispensabile ai fini della vittoria finale. I nostri alleati possono aiutarci in tre modi: offrendo forza militare, provvedendo operazioni di trasporto aereo (che permettono di spostarsi senza fatica) o organizzando "gruppi operativi". Un gruppo operativo è un'unità che possiamo richiamare in caso di emergenza. Se i personaggi sono di nazionalità differente è necessaria anche la presenza di un interprete.

Un altro vantaggio è dato dalla professione di alcuni personaggi. Se l'operatore di una stazione radar passa dalla vostra parte, potrete avvalervi di quella stazione ogni volta che lo vorrete, e sarete sempre informati della posizione delle unità nemiche.

L'azione sulla mappa tridimensionale è identica a quella dei precedenti giochi della serie. Mezzi nemici convengono da tutte le parti mentre il nostro veicolo sobbalza ed avanza a fatica nel paesaggio frattale. Gli scontri a fuoco sono violenti ma insolitamente poco sanguinosi. Il nostro eroe non può essere ucciso, ed anche quando il mezzo su cui si trova salta in aria il massimo che può capitargli è di perdere qualche ora a medicarsi le ferite e di dovere scarpinare a piedi in cerca di un altro mezzo. A questo proposito, in dotazione abbiamo uno zaino che spara raggi a microonde capaci di immobilizzare le unità avversarie.

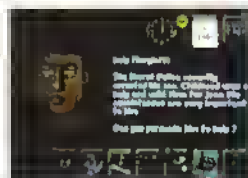
Il paesaggio è piuttosto elaborato. Include (tra le altre cose) deserti, montagne innevate (sì, si può sciare!), pianure erbose e deserti. Un importante caratteristica del paesaggio sono le foreste: raggiungendone una mentre si è inseguiti dal nemico è possibile utilizzarla come nascondiglio.

Ashes of the Empire è un gioco complesso, con una miriade di opzioni e di situazioni da affrontare. Purtroppo non può dirsi un prodotto pienamente riuscito. Due sono i difetti principali: la mancanza, nonostante la complessa interazione con l'ambiente di una forte trama di supporto (come avveniva in *Midwinter* e *Flames of Freedom*) e un sistema di gioco che inizia a mostrare limiti ed età.

Vincenzo Beretta



Il gioco che più si avvicina a *Ashes of the Empire* è naturalmente il predecessore *Flames of Freedom*. Quest'ultimo era caratterizzato da una forte struttura narrativa che legava l'una all'altra le varie missioni. Il background era cesellato fin nei più piccoli dettagli ed immergeva il giocatore in una splendida atmosfera avventurosa che non avrebbe sfigurato in un film ad alto budget. *Ashes of the Empire* presenta un background più debole ed in generale una presentazione meno incisiva. Essendo la struttura del due giochi fondamentalmente molto simile (nonostante l'evoluzione del sistema di interazione con i personaggi incontrati presente in *Ashes*), sono proprio questi particolari che fanno la differenza, e perciò non esitiamo a consigliarvi *Midwinter II* per la vostra collezione di software.



Versione Amiga



AstE sfrutta bene le capacità della macchina. La grafica 3D è poco fluida, ma svolge bene il proprio compito. Curiosa è la rappresentazione 3D anche dei volti dei personaggi incontrati. Il sonoro è buono, con una discreta versione computerizzata dell'*Uccello di Fuoco* di Strawlinski come colonna sonora.

Versione PC



Non si hanno notizie, ma è probabile che Singleton se ne occuperà tra non molto.



La mappa in scala operativa. Da qui è possibile pianificare i propri spostamenti e dare uno sguardo complessivo alla situazione delle forze avversarie.



Oggetti e/o di equipaggiamento che attendono solo di essere raccolti...

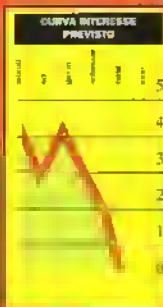
K VOTO



- Ottimo gioco e poliglotta
- M. la grafica è un po' vecchia
- Altro: molto bello e con un'ottima grafica
- Altro: molto bello e con un'ottima grafica
- Altro: molto bello e con un'ottima grafica
- Altro: molto bello e con un'ottima grafica

811 AMICA
d e s a 7 6

Se avete già giocato a *Flames of Freedom* non avete problemi ad assimilare le variabili proposte in *Ashes of the Empire*, altrimenti avete bisogno di un po' di tempo per assuefarvi all'uso della miriade di icone e comandi che caratterizza questo tipo di giochi. La trama è interessante e il gran numero di sotto-missioni si terranno ingolfati al monitor per un po', ma non trascorre molto tempo prima che il gioco diventi ripetitivo. Pochissime repubbliche avete visto il maggior parte di quelle che si alzano, solo per il peso di andare avanti giorno dopo giorno al primo attacco riuscito. E la cosa più divertente del gioco!



PROVE SU SCHERMO

ASHES OF THE EMPIRE

DUNE™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastico calibro sanara di tipa cinematografica.

PER PC

**PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO**

**PRESTO DISPONIBILE
PER AMIGA**



LEADER
DISTRIBUZIONE

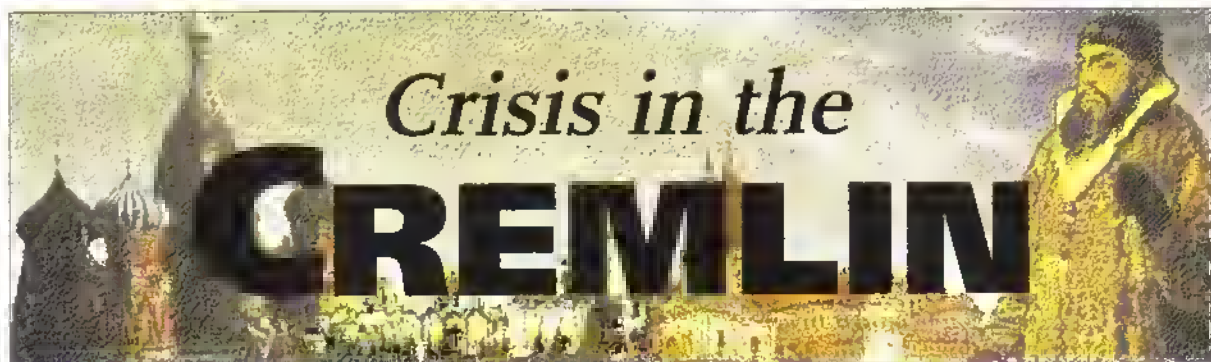


PROVE SU SCHERMO

Genere Strategia

Casa Microprose

Sviluppatore Spectrum Holobyte



L'U.R.S.S. è morta! Evviva l'Unione Sovietica!

È desuno che questo mese le mie recensioni debbano spingersi oltre l'ex cortina di ferro, sempre grazie alla Spectrum Holobyte che ha creato due giochi ugualmente piacevoli ma con spessori ben diversi; *Super Tetris*, che di russo ha solo l'ideatore e le schermate di background, e *Crisis in the Kremlin* che invece si addentra nelle situazioni politiche, interne ed estere, di questo grande e complesso Paese del quale oggi sono rimaste solo le briciole.

Se qualcuno, solo tre anni fa, quando la glasnost e la perestroika erano già una realtà voluta da Gorbaciov, avesse ipotizzato lo sfascio dell'impero sovietico e dipinto il panorama attuale, sarebbe stato considerato un visionario troppo appassionato di fantapolitica. Non parlo dell'uomo della strada, del "sciur Brambilla" di turno intervistato dai TG nazionali. Mi riferisco ai politologi più preparati, ai quadri e ai vertici

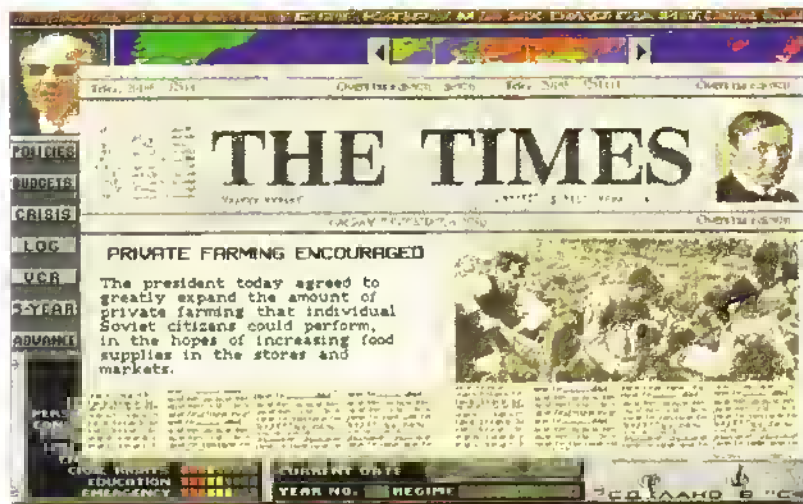
militari, ai tecnici insomma: tutti si ritrovarono spiazzati di fronte al crollo di un monolito compatto, con solide fondamenta e senza incrinature, almeno visibili, che sembrava destinato a sopravvivere a lungo nella sua aggressività.

Numerosi i motivi, quasi tutti di origine interna, con pressioni derivanti da questioni sociali e razziali che non potevano essere annullate con spinte uguali e contrarie di intransigenza e ne-

gazione del dialogo. D'altra parte una risposta troppo morbida o debole avrebbe portato sicuramente ad una riduzione dei tempi e alla disgregazione certa, prospettiva che non garbava a nessuno, ai conservatori come ai progressisti radicali.

In campo internazionale le vicende dell'ex Grande Pericolo, per alcuni Paese Compagno, hanno ancora una volta creato un grande disorientamento. Pensate ai seguaci del maccartismo, mai estintisi negli Stati Uniti, che si vedono privati delle streghe. Pensate agli ambienti militari, galvanizzati dalla linea forte regniana che d'un tratto, privati del Nemico per eccellenza, vedono astronomici stanziamenti tagliati e l'ostilità dell'opinione pubblica che frustrata dalla recessione guarda con sospetto alle istituzioni più fameliche. Pensate a Cuba, alla Corea del Nord, a tutti quei Paesi che vedevano nell'Unione Sovietica l'aiuto politico, militare ed economico necessario per mantenere una posizione predominante in quadranti geopolitici "caldi".

In questo contesto si inserisce l'ottimo software della Spectrum Holobyte: *Crisis in the Kremlin* vi mette alla guida dell'Unione Sovietica a partire dal 1985, in tempi non sospetti quindi, con lo scopo di resistere in questa posizione il più a lungo possibile, magari evitando di pren-



Anche la stampa estera si interessa dei nostri progressi. L'opinione pubblica occidentale non va sottovalutata.

dere uno di quei "raffreddori" che possono essere tanto noiosi. Le qualità del team di grafici emergono sin dalla presentazione, una serie di schermate e pseudo animazioni riguardanti Mosca dall'epoca zarista ai giorni nostri che sul computer utilizzato per la prova, un 386 40 MHz con VGA da 1 Mb, sono state visualizzate, come il resto del gioco, in una spettacolare alta risoluzione (640x480) a colori.

La prima scelta che siamo chiamati a compiere è quella del presidente che vogliamo impersonare, e quindi dell'impostazione politica, che può andare dal conservatorismo ermetico brezhneviano, un conformismo di intransigenza sia verso gli esteri che verso l'interno, al liberalismo radicale e senza compromessi di Eltsin, passando per il riformismo moderato di Gorbaciov. Il quadro principale ci mostra una mappa dell'impero sovietico, a scorrimento orizzontale, affiancata da una serie di tasti e comandi che rappresentano l'interfaccia utente.

Le possibilità di interazione sono molteplici, interessando sia aspetti coreografici come lo schermo televisivo sintonizzato sulla TV di stato, sia aspetti funzionali come la visualizzazione delle statistiche riguardanti il budget oppure il mutamento dell'impostazione politica. Una telescrivente ci terrà costantemente informati sulle situazioni di rilievo, avvenimenti o comunicazioni interne da vari uffici, consentendoci di avere un quadro aggiornato della situazione. Spesso verremo chiamati a prendere delle decisioni che potranno influire pesantemente sullo stato di crisi, la vera spada di Da-

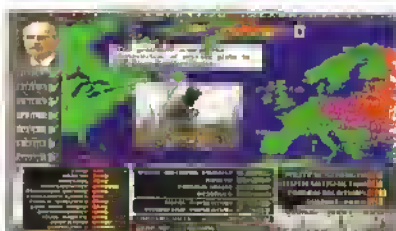
In redazione c'è stato un po' di imbarazzo nel momento in cui si è dovuto cercare un gioco da comparare a *Crisis in the Kremlin*. Forse è vero che i giochi originali non si sono estinti del tutto. Il più papabile potrebbe essere *Balance of Power*, che è molto meno specifico, più carente nella fedeltà della simulazione, ma proprio per questi motivi può raggiungere un pubblico più ampio. Personalmente, dovendo scegliere, non avrei dubbi: *CitC* ha tutta la mia ammirazione, non fosse altro che per l'aspetto visivo, nemmeno lontanamente paragonabile. La simulazione è comunque il vero fulcro del software, con una completezza che potrebbe soddisfare i politologi più esigenti senza indulgere in comandi asagratamente complessi o richiedere conoscenze troppo specifiche degli argomenti.



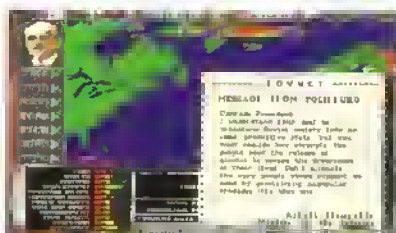
mocle che pende sulla nostra testa, alleggerendola o portandola alle estreme conseguenze.

I famigerati piani quinquennali affliggeranno voi come hanno afflitto intere generazioni di burocrati e, come nella realtà saranno uno dei cardini su cui si baserà il vostro successo. La simulazione è estremamente approfondita: per fare l'esempio del tipo di politica che decidiamo di sostenere, è necessario trovare un giusto equilibrio tra lo stile di governo, l'impostazione militare, la politica diplomatica, la politica commerciale, i diritti civili, la libertà di stampa e altri parametri. Difficilmente alle prime partite saprete destreggiarvi agevolmente tra le mille problematiche che vi verranno sottoposte ma questo non può che aumentare la longevità del gioco.

Il programma è imperdibile se, come me, sie-



Le vostre decisioni vengono accompagnate da avvisi urgenti: il corredo di materiali fotografici.



La telescrivente ci terrà costantemente aggiornati riguardo le reazioni del mondo politico sovietico: il nostro piano anti-sicco non ha avuto molti successi.

Il programma è imperdibile se, come me, siete appassionati di politica internazionale



Dal menu è possibile accedere alle varie sezioni del gioco, budget, piani quinquennali, nastri televisivi, politica, ecc.

Forse alcune delle schermate che ci permettono di controllare lo sviluppo degli eventi nel gioco.

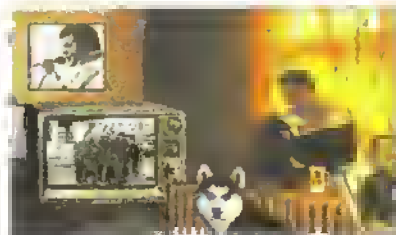
I BEI ROMANZI DI UN TEMPO

Uno degli aspetti meno considerati, ma non per questo meno gravi, della caduta di una delle due superpotenze mondiali è che la fine della guerra fredda, più o meno sommersa, ha anche significato la fine di un filone letterario che ha segnato quarant'anni di "letteratura da treno". Niente più libri di spionaggio che non siano retrospettivi, niente più romanzi di fantapolitica che dipingono apocalittici scenari di dominio mondiale, di imperialismo crudele, di controllo subliminale alla 1984 di Orwell. Di che cosa scriveranno i Tom Clancy, i John LeCarre, i Robert Ludlum, i Larry Bond? Che cosa leggeremo d'estate mentre ci abbrustoliamo sulle spiagge? *Eve Express*? Purtroppo non possiamo nemmeno confidare nell'avvento di un nuovo nomico globale, visto che nessuno degli esperimenti sul fronte islamico ha avuto successo: Gheddafi e Saddam Hussein non stimolano le fantasie dei lettori quanto Breznev e Andropov, due beniamini degli autori statunitensi. L'unica speranza è che in razza l'impero sovietico non sia crollato. Tutto quello che leggiamo sul giornale fa parte del piano finale per il predominio mondiale, uno stragemma per far abbassare le difese all'occidente. Tra poco scopriremo che Andropov non morì di raffreddore, che Gorbaciov è un agente del KGB, che Occhistto è il cognato segreto di Breznev. Almeno speriamo, altrimenti ci dovremo sorbire i terroristi di Gheddafi e le armi chimiche di Saddam, per non parlare degli UFO che collaborano con la Cina dal 1946.

te appassionati di politica internazionale e i "cosa sarebbe successo se..." vi hanno sempre affascinato. Nessuno comunque potrà restare indifferente di fronte all'alone di multimedia che scaturisce dal software, tecnicamente uno dei migliori di tutti i tempi. Le animazioni che simulano i programmi televisivi sono stupefacenti e tutto l'aspetto grafico è curato nei minimi particolari: i diagrammi relativi alla gestione del budget potrebbero essere tratti da uno qualsiasi dei notiziari televisivi che ci perseguitano su tutti i canali. Notevole anche il sonoro, digitalizzato senza risparmio che allietta il nostro lavoro di presidente, con effetti speciali che imparerete in fretta ad odiare.

È proprio su questi aspetti che si punta per allargare la base di possibili utenti: la simulazione, infatti, non sarebbe stata meno valida se fosse stata presentata in veste più scarna, tra l'altro idealmente più consona all'argomento. Se avete un PC veloce siete moralmente obbligati all'acquisto, anche come tributo ad un Paese che è passato dall'attualità alla storia senza nemmeno accorgersene. Con un PC lento è un rischio che potrebbe valere la pena di correre solo se siete veramente appassionati: rallentata la parte coreografica resta la sostanza, cioè molto, ma sta a voi valutare. Dasvidania.

Alessandro Cattelan



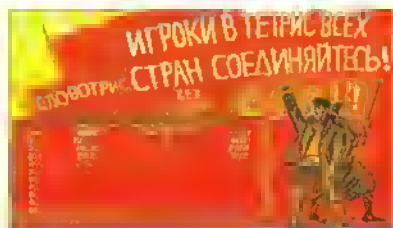
Se fallite nel vostro intento non vi rimarrà che cedere agli agli della decadente civiltà occidentale.

Versione PC

Niente da dire: al PC viene spremuta ogni goccia di tempo-macchina, e le risorse, se disponibili, sono sfruttate al massimo. Buono l'audio, se disponete di una scheda sonora, eccellente la grafica. In fondo i giochi che lavorano con l'alta risoluzione sono ancora un'élite. Chiaramente indispensabili hard disk capace e un buon numero di MHz, sebbene li 286-16 della redazione se la sia cavata discretamente, per non parlare di una VGA veloce e possibilmente qualche mega di RAM.

Versione Amiga

Considerata l'alta risoluzione, e quindi i 16 colori, forse l'Amiga potrebbe difendere degnamente i colori di casa Commodore, ma è difficile pronosticare una conversione che comunque potrebbe girare solo su macchine veloci e con hard disk. Incrociate le dita.

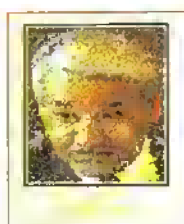


La stampa sovietica segue i nostri progressi costantemente.

Lo schermo in cui i migliori leader possono immortalare la loro performance.



Leonid Brezhnev, uno degli ultimi dinosauri del colosso sovietico.



Boris Eltsin, l'attuale leader della Russia è riuscito a spodestare Gorbaciov ma ultimamente non gode più dell'appoggio incondizionato della popolazione.



Ecco il leader sovietico più apprezzato in Occidente: Michail Gorbaciov.

K VOTO



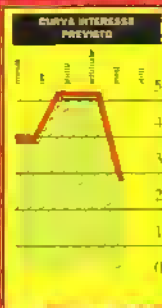
925 PC

10 9 7 9

Forse il mio giudizio è travolto dall'entusiasmo per l'argomento. Forse qualcuno lo giudicherà per due giorni e poi libererà i molti megabyte occupati sul hard disk. Giusto il tempo di far vedere agli amici che cosa può fare il mio PC. Per quanto mi riguarda siamo di fronte ad una delle migliori simulazioni politiche mai realizzate, capace di unire profezie e tecniche animazioni ad alta risoluzione, ad un'ottima qualità ed interattività grazie ai molteplici parametri interattivi. Un must per gli appassionati del genere.



Da questi telefoni possiamo contattare tutti i membri più importanti del nostro entourage.



PROVE SU SCHERMO

CRISIS IN THE CREMLIN

PROVE SU SCHERMO

Genere Arcade

Ca-a Ocean

Sviluppatore Sensible Software

WIZ



Vi ricordate *Wizball* della Sensible Software? Bisogna tornare indietro al 1987, anno in cui la Ocean lanciò questo shoot 'em up strano, ma estremamente giocabile, convertito subito dopo per Amiga e ST da Peter Johnson (autore anche di *Daley Thompson* della Ocean per le stesse macchine. Beh, *Wizkid* è la storia di *Wizball 2* ed è anche più strano del suo predecessore...

Dopo aver riportato con successo la vita a *Wizworld* in *Wizball*, il mago Wiz (che nulla ha a che vedere con quello dei fumetti) scopri, con grande stupore, che la palla che aveva sempre usato per le sue imprese era in realtà una donna! Questa diede così alla luce un figlio chiamato *Wizkid* e per un po' di tempo i tre vissero felici e contenti, insieme al gatto Nifta.

Purtroppo il malefico Zarg, il cattivone che aveva rubato tutti i colori da *Wizworld* in *Wizball* fece ritorno e rapì l'allegria famigliuola. Ma, per sua sfortuna, si dimenticò di *Wizkid* e ora il pargolo è pronto a partire verso il castello di Zarg dall'altra parte di *Wizworld* e salvare i propri genitori.

L'unico mezzo di trasporto per il castello è però una barca e gli unici che possono remare in questa circostanza sono i parenti di Nifta. *Wizkid* deve così trovare ciascuno dei gatti nei nove popolarissimi livelli di *Wizworld*.

"Tutto qua?" starete certamente pensando. Calma, calma, *Wizkid* può essere giocato in due modi: come gioco di sola azione pura o come arcade adventure con puzzle ed enigmi da risolvere.

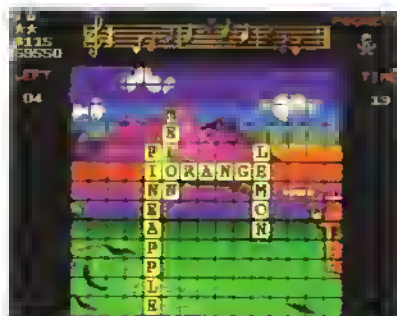
Interamente basato su un fondale statico, il gioco vede *Wizkid* usare la sua testa per colpire i blocchi e far fuori i nemici che si muovono secondo pattern prestabiliti. Più forte il blocco viene colpito, più lontano volerà, spazzando via tutto ciò che incontra sulla sua strada, fino a uscire dallo schermo. In questo modo *Wizkid* può eliminare più nemici con un solo blocco. Per qualche verso questa tecnica ricorda il buon vecchio *Bombjack*, anche se in realtà non



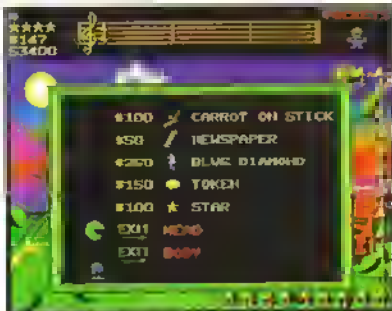
Ecco una delle schermate orienteggianti del primo livello: assolutamente psichedelica!

c'entra niente...

Uno schermo è finito solo se non ci sono più creature da uccidere. A questo punto si viene ricompensati con un piccolo premio in denaro, denaro che va speso nei negozi per acquistare energia extra o altri oggetti utilissimi a *Wizkid* per la sua missione oppure per staccare la propria testa dal resto del suo corpo. Infatti quando la testa di *Wizkid* è attaccata al corpo il nostro eroe può andare in giro per lo schermo, usare tutti gli elementi del fondale e cercare eventuali stanze segrete che lo aiuteranno a passare al livello successivo.



Ogni tanto possiamo perfino giocare a scacchi.



Lo schermo del negozio in cui possiamo acquistare ogni ben di Dio.

L'avventura di Wizkid inizia a Sunset Wyzoyard (con una musicchetta alla Starsky & Hutch ad accompagnare l'azione), prosegue attraverso Ahoy Wyz Maties (con una colonna sonora tipo cori di bettola frequentata da marinai ubriachi) e il Montic Wyzimanziano (stupenda la musica simile a quella dei vecchissimi film di Tarzan).

E poi la volta dei livelli: Elementare, mio caro Wizkid, Ghost of Wizkid Past, Wizkid e il mistero di Wizball (dove l'azione cambia e lascia il posto a una versione semplificata di Wizball). Wizkid va al circo (sonoro idiota, ma divertente), Wizkid meets Dog Girl e Jail House Wyz (con la musica che ha reso celebre Elvis), fino ad arrivare al castello di Zarg e allo scontro con il malefico topastro.

Tutto in Wizkid è assurdo. I fondali e i personaggi sono fuori di testa, coloratissimi ed esilaranti. Wizkid è il massimo anche per quanto riguarda il sonoro: le musiche sono il massimo della vita, tanto che le reputo le migliori mai sentite su un Amiga e un piacevole cambiamento alle solite colonne sonore, che avremo sentito milioni di volte.

Il bello è di Wizkid è però esplorare minuziosamente tutti i livelli folli. L'azione è immensamente divertente e ci sono così tante cose stupide da fare (come quando Wizkid fa i propri bisognini alla toilette degli uomini e a quella delle signore). Insomma, per farla breve, gli unici che non lo apprezzano sono i musoni senza senso dell'umorismo. Io lo trovo fantastico...

Gary Penn



La mappa che ci mostra l'itinerario che dovremo seguire.



Una delle schermate del livello vulcanico.



L'albero della vita del quarto livello.

Versione Amiga

Wizkid non spinga al macchinai ai suoi limiti, ma il punto forte di questo titolo rimane la giocabilità incredibile. La musica di Richard Joseph poi è fanta-

Versione ST

Non è colorata come quella per Amiga (qui recensita), ma è sempre giocabilissima.

Versione PC

Non è colorata come quella per Amiga (qui recensita), ma è sempre giocabilissima.



K VOTO



Il voto è dato da 1 a 10. Il voto medio è 9.15. Il voto massimo è 10. Il voto minimo è 7. Il voto medio è 9.15. Il voto massimo è 10. Il voto minimo è 7.

9.15 AMICA
G 7 DI 7 A 10 FR 10

Un titolo gioco incredibile, pezzo bizzarro e originale di quei titoli della Software Software. Wizkid è un gioco molto divertente e coinvolgente, con una grafica molto bella e una musica molto buona. Consigliato a tutti. Compralo.



PC COMPATIBILI



PC 286 L. 1.420.000
16 MHz/21, Case Tower
1MB Ram, 1 Disk Drive 3.5" 1.44 MB. Monitor VGA a colori, HD 42MB, Controller HD FD AT Bus, con 2 canali, 1 parallelo, game, cavi, scheda VGA 800 x 600, tastiera Chimoy 102 tasti, Switch, DOS originale 5.0 italiano

PC 386 SX L. 1.780.000
20/26 MHz,
configurazione come modello precedente

PC 386 L. 2.260.000
25/33 MHz con 4 MB di RAM
configurazione come modello precedente

PC 386 L. 2.100.000
33.56 MHz, con 4 MB di RAM
configurazione come modello precedente con cache memory da 64 KB

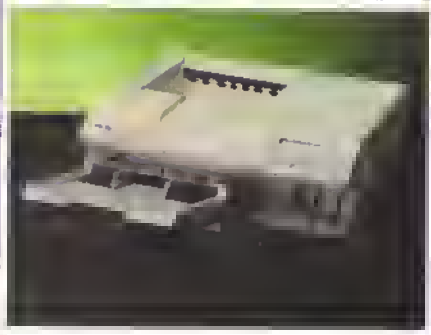
PC 386 L. 2.490.000
25/34 MHz, con 4 MB di RAM
configurazione come modello precedente con HD 130 MB

PC 486 SX L. 3.150.000
20/32 MHz
configurazione come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487

PC 486 L. 3.740.000
33/51 MHz
configurazione come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487

PC 486 L. 4.340.000
33/48 MHz
come modello precedente con 4 MB di RAM e coprocessore matematico 487 e HD 130 MB

STAMPANTI



Stampante LC 20 B.N 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics L. 375.000
Star LC 200 B.N e color 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics L. 490.000
Star LC 24/200 color e B.N 24 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics L. 750.000
Star LC 15 136 colonne L. 650.000
Nec P20 24 aghi multifont L. 660.000
MPS 1230 Commodore, 9 aghi 120 cps, grafica Banez L. 299.000
MPS 1270 Commodore, grafica Banez, Inkjet, parallelo L. 299.000
MT 81: Mame Sman L. 290.000
Cibren 124 D 24 aghi swit 80 c L. 570.000
Dicon Inkjet 80 colonne L. 399.000
Toshiba 24 aghi 132 colonne, RS232 + Centronic L. 706.000

NOVITÀ

NUOVI PC PHILIPS

PC 286 e 386 con HD 40 Mb, Ansambler, Geo Work, Enciclopedia internazionale e CD incorporato al prezzo eccezionale di:

286 a 2.200.000 IVATO
386 a 2.450.000 IVATO

NOVITÀ

NOVITÀ

MONITOR

Monitor Philips 8833 stereo a colori L. 400.000
Monitor Commodore 1084-S Stereo originale a colori L. 450.000
Monitor NEC 3GF Multisync, Antiflicker a colori L. 1.099.000
Cavo speciale per 8833-H & 1084-S L. 26.000
Tuner TV Philips per trasformare il monitor in televisore L. 170.000



ECCEZIONALE A L. 199.000

**HARD DISK INTERNO
PER AMIGA 500**
A £ 1.099.000
80Mb formattati,
Hard Drive 2",
Interfaccia di alta qualità.



SYNCR EXPRESS PC

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi.
• Syncro Express è composto da hardware e da software per computer, PC/AT. • Syncro Express richiede un PC con 1 disk drive. • Il sistema consentirà di duplicare senza essere disturbati il contenuto del PC. In questo modo si evitano duplicazioni ad alto costo. • Mette per la selezione delle tracce da duplicare. • Per la scelta di duplicare o no i dischi da 5.25" e 3.5" (senza dischi della stessa capacità). • Ideale per club, professionisti e per i vostri dischi. • Non servono più nastri per avere una copia. • Possibilità di duplicare senza che si possa sentire. • Con l'uscita dalla tecnologia CDD/DM e il chip, la scheda Syncro Express può gestire più immagini MFM del disco originale direttamente sul disco senza essere complicata e senza conoscere particolari. Sono necessari due lettori per floppy disk.

HARD DISK ALTA VELOCITA' IN GRADO DI PRODURRE COPY DEI VOSTRI DISCHI IN SOLO 30 SECONDI.

ESCLUSIVAMENTE NEI PUNTI VENDITORI AUTORIZZATI

SOLO L. 150.000

VIDEOY £. 590.000

Convertite direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Resiz 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori. Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.



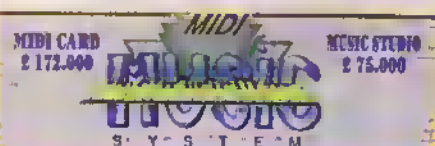
**A Top Quality 400 DPI
Handy Scanner
for your PC
at a truly
Unbeatable
Price!!**

Completo di Hardware e di Software OCR.

SOLO L. 289.000

**SCANNER DI ALTA QUALITÀ
A 400 DPI PER IL TUO PC!!!**

**Atari Lynx
con
California Games
£. 179.000**



UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC

Progetto Hardware innovativo. Ha una serie limitabile di caratteristiche per i musicisti: gestisce tutti i monitor da mono a VGA, compatibile PC XT AT, può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser, facilissimo da usare, controllo via mouse, compositore ed editore di musica, interfaccia MIDI in tempo reale, input da tastiera e strumento MIDI, sequencer con editor-playback dal synth interno o da qualunque unità MIDI esterna.



Drive esterno per Amiga con antivirus. L. 199.000
Questo particolare drive oltre ad essere molto veloce contiene un antivirus hardware che consente di distruggere qualunque virus finora conosciuto.



Drive Interno A500 L. 125.000

Hard Disk Nexus da 52Mb L. 900.000
Hard Disk Nexus da 114 Mb L. 1.150.000
Fast File System, DMA Fast Ram, espandibile a 6Mb di Ram

PROVE SU SCHERMO

Genere Strategia

Casa Virgin Games

Sviluppatore Synergistic Software

VENGEANCE OF EXCALIBUR



Diego Garde conosce il modo di entrare in possesso di grandi ricchezze che possono rivelarsi molto utili per assoldare dei mercenari.

giochi di strategia si dividono principalmente in tre categorie: quelli basati rigorosamente su avvenimenti storici - ricostruzioni di battaglie famose, imprese di grandi condottieri - quelli interamente formati da elementi fittizi - battaglie spaziali e fantasy - e, naturalmente, quelli che mischiano realtà con finzione, lasciando un buon margine alla fantasia del giocatore.



Alcuni luoghi possono essere visitati ma non sarà possibile compiere alcune azioni utili fino a che non saranno "attivati" da qualche evento nel gioco. Qui il gruppo è giunto al Pozzo delle Anime.



Durante un incontro è possibile compiere diverse azioni (indicate dal menu). In questo caso è opportuno cercare di commerciare con il mercante che possiede alcuni utili oggetti.



La "segna" è popolata dai personaggi più strani. Uno dei più curiosi è il "maghiere" che parla il proprio tempo e dispensa consigli e profezie vagamente di frustate.

A quest'ultima categoria appartengono giochi come *Balance of Power* e *Civilization* che, anche se molto diversi tra loro, utilizzano un'ambientazione reale e tangibile - in entrambi i casi il mondo intero - lasciando però largo spazio alla creatività del giocatore non costringendolo in spazi troppo angusti dettati dal rigore storico.

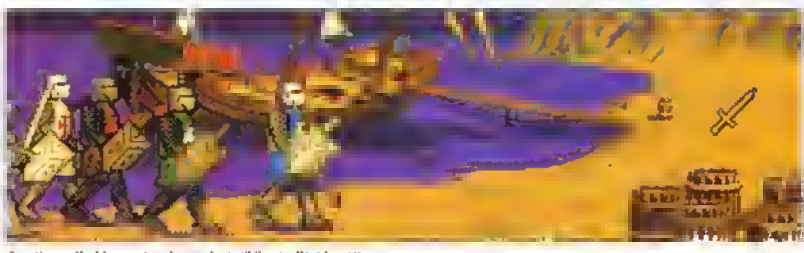
Chiamatelo realismo storico come avrebbe fatto il Manzoni - avvenimenti e personaggi fittizi inseriti in un contesto reale - oppure gioco di strategia con elementi storici: comunque sia *Vengeance of Excalibur* appartiene a quest'ultima categoria.

Il gioco è infatti ambientato nella penisola iberica in un periodo che potrebbe essere, vista la quantità di pellegrini e penitenti presenti nella regione, intorno all'anno mille. La storia ha inizio quando un demone, aiutato da un misterioso complice, trasforma in statua il saggio re Costantino, rapisce Nineve la maga di corte e sottrae alcuni importanti oggetti e preziose reliquie tra cui il Sacro Graal! Una spedizione di quattro cavalieri parte quindi da Portsmouth alla volta della

Spagna, dove sembra siano stati portati la maga e il bottino.

Prima di iniziare, il giocatore deve scegliere quattro cavalieri tra sette oppure tra undici in quanto è possibile caricare i personaggi salvati in *Spirits of Excalibur*. Ogni cavaliere è caratterizzato da alcuni attributi personali che possono essere migliorati (forza, magia, combattimento, armatura, nobiltà e fede) e può agire anche singolarmente per riuscire a completare eventuali missioni in cui è necessario dividere il gruppo.

L'area di gioco principale è costituita da una vasta mappa della penisola iberica - occupa infatti numerosi schermi - che è possibile far scorrere in tutte le direzioni - come in *Sorcerer Lord* o *War in Middle Earth*. Su questa mappa si muovono - con velocità selezionabile - dei simboli (voti scudi, una pergamena, un libro, diverse croci, un flagello) che rappresentano eserciti o personaggi. I pellegrini, i messaggeri e i mercanti sono una preziosa fonte di informazioni, mentre i banditi e gli eserciti ostili vanno evitati - se possibile - fino



Pronti a partire in questa schermata è possibile scegliere i quattro cavalieri della Tavola Rotonda che cercheranno di portare a termine con successo la missione (parari il Graal).

PROVE SU SCHERMO

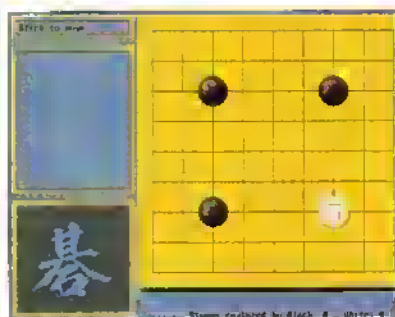
Genere Strategia

Casa Infogrames

Sviluppatore Ishi Press International

GO

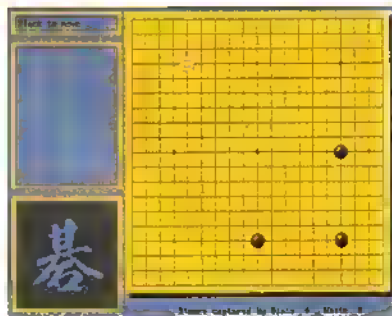
SIMULATOR



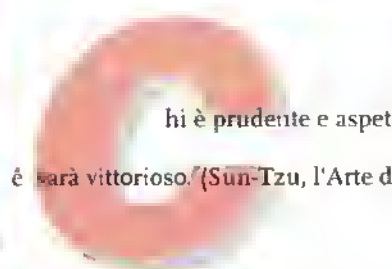
Inizio di partita con handicap su un Goban piccolo



In alto nel centro, una pedina nera sta per essere catturata dal bianco.



Momento di apertura, il nero dispone di tre handicap.



hi è prudente e aspetta con pazienza un nemico che non lo

è sarà vittorioso." (Sun-Tzu, l'Arte della Guerra)



Schermata iniziale in perfetto stile giapponese



Il nero nel centro, catturando il bianco a riuscito a conquistare una buona parte di territorio, sempre che riesca a tenerlo.

Siamo lieti di poter recensire questo nuovo prodotto della Infogrames, poiché ci dà la possibilità di parlare del Go, un gioco al contempo semplice e complesso, che merita certamente questa ottima trasposizione per PC.

Semplice e complesso, abbiamo detto, ed è proprio così che lo definisce un vecchio proverbio giapponese: se basta un'ora per imparare le regole (che sono in tutto nove), è anche vero che, dalla sua comparsa nell'estremo oriente fino ad oggi, non sono ancora stati esplorati tutti i suoi confini storici, filosofici, strategici e, addirittura, divinatori.

Le fonti più attendibili collocano la sua nascita intorno al 2300 aC in Tibet; venne introdotto in Cina soltanto mille e trecento anni più tardi, dove prese il nome di "Wei chi", o "Wei Qi", e passarono altri mille e settecento anni prima che arrivasse in Giappone, nel 754 dC, grazie ad un ambasciatore al suo rientro dalla Cina.

Il Giappone, si sa, è un'enorme fucina che riesce a migliorare ogni cosa e portarla agli estremi confini della raffinatezza, ed il Go non fece eccezione: in Cina era considerato soltanto un gioco dell'aristocrazia nobile e non venne mai preso in

esame quale oggetto di seri studi; nel paese del Sol Levante, invece, dal 1605 Dopo Cristo in poi, venne istituita da Ieyasu Tokugawa un'Accademia Nazionale, e venne "inventato" il titolo di Maestro del Go. Al giorno d'oggi in Giappone il Go viene praticato da oltre dieci milioni di giocatori, di cui più di quattrocento professionisti, e viene considerato per i suoi risvolti filosofici e strategici alla stregua di una vera e propria arte marziale, con tanto di cintura nera e "dan".

Sembra che la sua origine, tuttavia, fosse legata ad un particolare metodo di divinazione, ed una semplice partita potrebbe, in effetti, confermarlo: dalla sua apertura, in una situazione di completa instabilità (Caos), al finale, in una situazione di stabilità assoluta (Ordine). Questo implica un approccio al gioco più cosmologico che agonistico, un codice di comportamento che non si limita a seguire le regole del gioco ma che le estende alla vita di tutti i giorni. È stato detto anche che potrebbe avere delle connessioni più o meno strette con l'I Ching, o "King", il famoso Libro dei Mutamenti, ma non abbiamo sufficienti prove di tali eventuali (e per la verità piuttosto improbabili) rapporti.



Versione PC

Nata versione per PC il gioco gira su un dischetto da 3 1/2 o su due da 5 1/4 ed in entrambi i casi è possibile installare il programma su hard disk; il sonoro è forse l'unica pecca del gioco: limitato ad alcuni beep; la casa produttrice avrebbe potuto inserire degli effetti migliori per chi possiede una scheda sonora. La grafica, come già detto, è ottima, ma per godersi a neccasario possedere una scheda VGA (CGA, EGA, Tandy ed Hercules sono comunque supportate).

Questa versione per PC dell'Infogrames è molto accurata e studiata nei dettagli; se il vostro computer è dotato di scheda grafica VGA, ai vostri occhi si presenterà un Go-Ban su cui sarà possibile notare le singole venature del legno, e la definizione grafica delle pedine sarà molto realistica. Ovviamente altre definizioni potrebbero rivelarsi meno "soddisfacenti", nonostante il gioco rimane un buon acquisto. Il programma vi dà la possibilità di scegliere la dimensione del Go-Ban, da una "9x9" alla classica "19x19"; all'inizio è consigliabile giocare con una scacchiera più piccola per imparare i principi fondamentali controllando un territorio più limitato.

A seconda della vostra abilità di gioco è possibile decidere un certo numero di Pietre Handicap, cioè pedine che vengono sistemate all'inizio della partita in punti strategici della scacchiera, per darvi qualche opportunità in più.

Naturalmente è possibile giocare contro il computer, a diversi livelli di difficoltà, o contro un altro giocatore, a prescindere dagli Handicap. Potete, inoltre, scegliere di giocare il Go con regole giapponesi, o con regole cinesi, leggermente diverse.

La partita può essere salvata in qualunque momento, dandovi la possibilità di meditare sulle vostre mosse e nel programma è inserita l'opzione "Jokeki", praticamente la possibilità di interrompere la partita per sperimentare le vostre tattiche e fare esercizio.

Yuri Abietti & Mario Maron

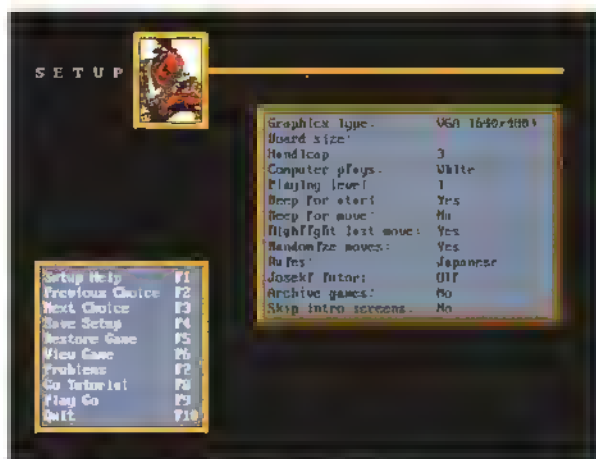
LE REGOLE DEL GO

Diamo una rapida occhiata alle regole e alla descrizione della scacchiera e dei pezzi. La prima impressione che potreste avere vedendo una partita potrebbe farvi sembrare questo gioco un parente del più conosciuto "Othello" o "Dama", ma è in realtà totalmente diverso da entrambi.

La scacchiera (chiamata Go-Ban) è formata da 19 linee verticali ed altrettante orizzontali, per un totale di 361 "Lu", o Intersezioni delle linee; per giocare si utilizzano 361 "pietre" (pedine) di cui 181 nere e 180 bianche. I materiali più pregiati sono il legno massiccio (per il Go-Ban) e l'ardesia e la conchiglia per le pietre.

Le regole, schematicamente, si possono, come già detto, riassumere in nove principi fondamentali:

- 1) Il Go-Ban è completamente libero all'inizio del gioco.
- 2) Il nero muove per primo. Il bianco muove per secondo, e così via. (Le pietre Handicap che devono essere piazzate all'inizio del gioco, vengono considerate la prima mossa del giocatore nero)
- 3) La mossa consiste nel piazzare una pietra del proprio colore in un Lu (Intersezione) vuoto della scacchiera.
- 4) Un giocatore può "passare" il suo turno in ogni momento, sebbene questo accada in genere solo verso la fine della partita.
- 5) Una pietra, o un gruppo di pietre, viene catturata e rimossa dal Go-Ban quando vengono occupati tutti i Lu adiacenti da pietre avversarie.
- 6) Regola del Ko: Il Ko nel Buddismo significa una lunghezza di tempo superata soltanto dall'eternità, mentre nel Go è il punto in cui le forze contendenti hanno raggiunto una stabilità ciclica: per evitare un vicioleco di ripetizione eterna delle mosse, la regola del Ko stabilisce che una mossa che ricrea una situazione precedente è illegale.
- 7) Se entrambi i giocatori "passano" consecutivamente il loro turno, la partita si considera conclusa.
- 8) Alla fine del gioco vengono rimosse le pietre che non possono evitare la cattura, anche se non sono state effettivamente catturate.
- 9) Il punteggio finale raggiunto da un giocatore è dato dal Lu circondati dalle sue pedine meno il numero delle pietre catturate dall'avversario. Il giocatore che ha raggiunto il punteggio più elevato, ovviamente, è dichiarato vincitore della partita.



Il menu opzionale da cui potete decidere come sistemare il Goban prima di iniziare la partita, potrete tornarci comunque anche in seguito.



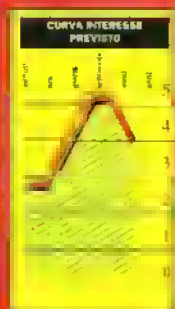
K VOTO



Il Go è un gioco d'ampio spirito, che richiede concentrazione e tempo, e questa versione per computer gli rende merito. È possibile giocare a diffrangenti livelli di difficoltà simulando man mano le regole vere. Le prime partite forse saranno frustranti, ma poi, nonostante la semplicità delle regole, non è facile avere una visione globale del territorio, ma le vostre preziose pietre diventeranno molto più regolari. I romani sono molto simpatici ad immediati. È destinato a durare nelle vostre ludoteche, soprattutto se siete già amanti del Go.

900 PC
G S QI 10 A 1 FK 7

Il Go è un gioco d'ampio spirito, che richiede concentrazione e tempo, e questa versione per computer gli rende merito. È possibile giocare a diffrangenti livelli di difficoltà simulando man mano le regole vere. Le prime partite forse saranno frustranti, ma poi, nonostante la semplicità delle regole, non è facile avere una visione globale del territorio, ma le vostre preziose pietre diventeranno molto più regolari. I romani sono molto simpatici ad immediati. È destinato a durare nelle vostre ludoteche, soprattutto se siete già amanti del Go.





L'interfaccia di lancio di TV Sports: Baseball è originalissima. La palla che vedete dietro il battitore si sposta orizzontalmente da sinistra a destra a seconda del pulsante che determina il punto di lancio.



La visuale del campo dopo la battuta è ristretta alla zona di campo interessata. In questo modo non è sempre facile prendere la palla, poiché a volte sbucca all'improvviso dando pochi attimi per reagire.

SPORTS: BASEBALL

li tramite menu - sono maggiori, ma TVSB ha un sistema di lancio molto originale che simula meglio la realtà. Invece di scegliere da un menu che tipi di tiri eseguite e poi affidarsi per l'esecuzione al computer, in TVSB anche il lancio diventa una questione di abilità e quando il lanciatore è stanco diventa difficile lanciare la palla nella zona di strike. Anche per quando riguarda il "fielding", l'impressione è che TVSB sia più realistico, soprattutto per la velocità con cui bisogna reagire. In genere i giochi di baseball hanno una velocità di gioco lentissima rispetto alla realtà del gioco, ma in TVSB bisogna reagire con perfetto tempismo o la palla schizza via prima ancora che si possa intervenire. È un sistema un po' strano rispetto a quello a cui siamo abituati e piuttosto difficile, ma se vi piacciono le sfide può essere considerato migliore. Il difetto di TVSB sta nella inquadratura del campo dopo una battuta: lo schermo visualizza solo una parte del campo cosicché non è sempre chiaro capire da dove arriva e, soprattutto, a che altezza. In H III la visuale del campo è anch'essa parziale, ma ha come vertice sempre la casa base e quindi si riesce a vedere interamente la traiettoria della palla. Sotto questo aspetto H III è più giocabile. Questo inning se lo aggiudica TVSB per l'originalità dell'interfaccia di gioco, anche se a livello di giocabilità H III è più facile.

6° INNING: REALISMO DELLA SIMULAZIONE
Per quanto riguarda il realismo della simulazione non c'è parità. H III vince alla grande, consentendo un incredibile numero di soluzioni strategiche, alcune perfino maniacali, che TVSB non ha. Diciamo che, sotto questo aspetto, H III è per coloro che conoscono il significato di termini come "squeeze", "intentional walk" e "hit-and-run", mentre TVSB è più un gioco arcade ed è più adatto a coloro che conoscono il baseball superficialmente. Questo inning va a H III.

7° INNING: ASPETTO MANAGERIALE
Per quanto riguarda la possibilità di giocare solo in veste di manager/allenatore H III vince a mani basse. Mentre in TVSB le uniche decisioni manageriali durante la partita consistono nel riposizionamento della difesa, nella modifica dell'ordine di battuta e nella sostituzione dei giocatori, in H III, oltre a que-

sie cose, potete decidere e quasi qualunque cosa abbia a che fare con la strategia di gioco e con il singolo lancio o la singola battuta. Un altro inning a H III.

8° INNING: PERSONALIZZAZIONE

Entrambi i giochi vi consentono di modificare i nomi delle squadre e dei giocatori, nonché le statistiche. Se avete accesso alle statistiche delle Major Leagues o del campionato italiano potrete quindi personalizzare il gioco rendendolo realistico e basato sulle effettive abilità dei giocatori. H III, però, ha molto altro ancora. E infatti possibile modificare i colori delle maglie, il logo (grazie a un mini sprite editor), lo stadio e lo "star player" di una squadra, come il volto, il colore della pelle e il numero di maglia di ciascun singolo giocatore. Per quanto cosmetiche alcune modifiche possano sembrare, tutto ciò vi consente di personalizzare ulteriormente il gioco a vostro piacimento e consente a H III di aggiudicarsi anche questo inning.

9° INNING: VARIE ED EVENTUALI

H III ha ben otto stadi con le reali dimensioni degli originali, TVSB ha solo tre stadi genericamente diversi in grandezza. Tutte le statistiche, le formazioni, i risultati di H III possono venir stampati su carta, quelli di TVSB no. H III ha il replay e la possibilità di salvare i momenti salienti di un incontro, TVSB no. H III ha la possibilità di fare "batting practice", TVSB no. H III vince questo inning. TVSB no.

Inning	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Finale
Hardball III	1	1	0	1	0	1	1	1	1	7
TV Sports: Baseball	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1



Versione Amiga

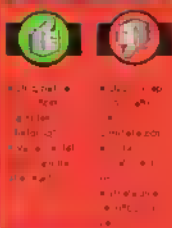
La versione Amiga è praticamente identica a quella PC, con l'unica differenza delle voci campionato che sono nettamente più nitide e realistiche.



Genere Sportivo
Casa Modulare
Sviluppato

per Spectrum • 100%
per Amiga • 100%

K VOTO



805

PC
8 5 5 7

810

AMIGA
8 5 5 7

TV Sports: Baseball è un buon gioco di baseball non tanto perché è il primo a essere stato pubblicato su Amiga. L'interfaccia dell'azione di gioco è molto originale e avvicina il gioco in quanto a velocità delle azioni, alla sportività e proprio. Sotto questo aspetto è un ottimo gioco anche di baseball che piace a coloro che nei giochi sportivi guardano l'azione. Prodotto per questo è più adatto al pubblico italiano di ementi di giochi sportivi, ma se cercate una simulazione oltre che un gioco d'azione, TVSB è una scelta da valutare. Inoltre, se siete appassionati di baseball, TVSB è un gioco da avere. Il gioco è stato realizzato da un gruppo di persone che non fa parte del gruppo che ha fatto il gioco. Il gioco è stato realizzato da un gruppo di persone che non fa parte del gruppo che ha fatto il gioco. Il gioco è stato realizzato da un gruppo di persone che non fa parte del gruppo che ha fatto il gioco.



PROVE SU SCHERMO

TV SPORTS: BASEBALL

Roctec Disk Drives



Floppy Disk Drives for Amiga / Commodore Computers

Floppy Drive esterno 3"1/2 passante + interruttori di disabilitazione

Floppy Drive esterno 5"1/4 passante + interruttore di disabilitazione



ELETTROMICA SCIENTIFICA
ITALIANA



ROCTEC ELECTRONICS LTD

ESI s.n.c. - Via F. Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. Fax (015) 8353059

SUPER TETRIS

tetris è senza ombra di dubbio uno dei fenomeni più straordinari del mondo dell'informatica, sia per il gioco in sé, sia per l'insieme di congiunture associate alla creazione ed alla distribuzione del software. Nacque infatti in un'Unione Sovietica dove i computer erano in numero esiguo e tecnologicamente preistorici rispetto a quelli del mondo occidentale, per giunta visti con sospetto dalle autorità per timore di fughe di dati o informazioni.

In questo panorama si inserisce Alexey Pajitnov, un giovane ed intraprendente programmatore che, con gli scarsi mezzi a disposizione, seppe dimostrare la superiorità di creatività e giocabilità nei confronti degli effetti audiovisivi ideando un gioco semplice ma geniale, uno dei più grandi successi di tutti i tempi.

Oggi la Spectrum Holobyte, sotto l'egida dell'ormai onnipotente Microprose, vuole svincolare *Tetris* dall'alone di spartana funzionalità che l'accompagna offrendo al nostro Alexey l'occasione di cimentarsi in un seguito ufficiale, sull'onda della miriade di cloni che da tempo ci perseguitano (*Welltris*, *Twintris*, *Coloris*, e chi più ne ha più ne metta).

Il risultato è eclatante, soprattutto perché le innovazioni hanno coinvolto anche la dinamica di gioco oltre alla veste grafica ed al suono, rendendo ancora più avvincente un meccanismo che già aveva esaltato grandi e piccini. Le regole di massima sono immutate, lo scopo è sempre quello di incastrare i blocchi che cadono dall'alto in modo tale da evitare di lasciare spazi vuoti, eliminando le righe una volta che queste vengono completate; in *Super Tetris*, però, il "pozzo" che rappresenta il campo di gioco è molto più profondo e scorre verso l'alto ogniquale volta viene completata una riga, scoprendo un disegno. Quando il disegno sarà completamente visibile, cioè quando avrà raggiunto la metà dello schermo (è possibile monitorizzare la situazione grazie ad un "termometro" a fianco del pozzo), si passa di livello, con un lieve incremento di velocità.

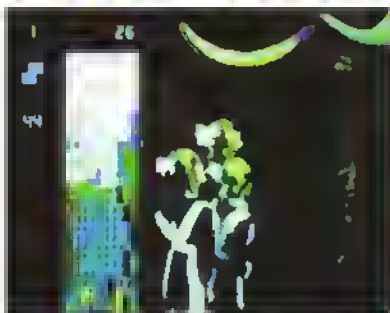
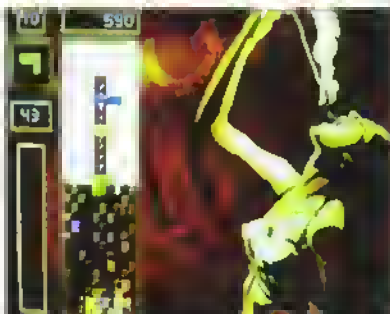
Al completamento di una riga corrisponde an-

che la caduta di blocchi composti da bombe, con lo scopo di eliminare pezzi già caduti oppure di attivare dei tesori. Considerando che il numero di pezzi che si hanno a disposizione per il completamento di un livello è limitato, i tesori ci permetteranno di incrementare questo numero, di distruggere tutti i pezzi che si trovano in un'area quadrata di 3x3, di rimuovere un'intera riga, insomma una serie di gabelle che avrete il piacere di scoprire e di imparare ad utilizzare.

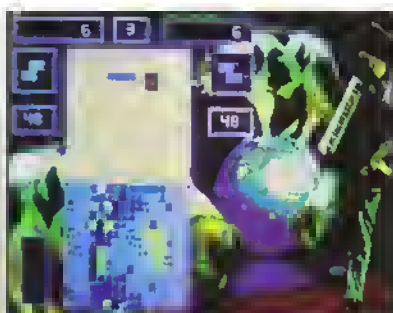
Altre innovazioni riguardano l'opportunità di salvataggio del gioco, una vera manna per i più incalliti che sanno bene per quanto si può protrarre una sfida contro i blocchi che cadono: sempre ai maniaci è dedicata l'opzione a tempo, per chi ha i secondi contati, dove dovrete racimolare il massimo numero di punti in 5, 10 oppure 15 minuti. Divertentissime le modalità per due giocatori che possono essere cooperative, dove si divide lo stesso campo da gioco, più ampio del normale, e lo stesso punteggio, competitive, dove i punteggi sono separati e si può cercare di ostacolare l'avversario, oppure testa-a-testa. In quest'ultimo caso il programma gira su due computer diversi, collegati con cavo seriale, modem o addirittura rete Novell, e le regole sono leggermente più complesse ma ugualmente divertentissime.

Concludo con una nota sulla bellezza delle immagini, con tematiche circensi, che accompagnano l'azione, associate a musiche ed effetti sonori di buona qualità. *Tetris* ha saputo entusiasmare un pubblico eterogeneo e vastissimo come non si vedeva dai tempi di *Pac Man*, *Super Tetris* è migliore; sta a voi trarre le conclusioni.

Alessandro Cattalan



Le scene circensi sono realizzate con iure e in VGA sono uno spettacolo.



Il modo a due giocatori è un vero spasso, a volte si riesce ad effettuare un lavoro di squadra davvero notevole.



Genere: Action
Data: 1990
Sviluppatore:
Spectrum Holobyte



K VOTO

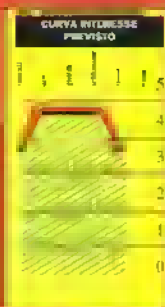


1. Giocabilità
2. Spettacolarità
3. Qualità
4. Originalità
5. Difficoltà
6. Tempo di gioco
7. Numero di livelli
8. Tema
9. Suono
10. Grafica
11. Controllo
12. Assistenza
13. Guida
14. Istruzioni
15. Altro

920

PC

Coinvolgente, appassionante, piacevole, sfidante e lungo grazie alla numerosità dei livelli. Anche impegnativo non sono riuscito a trovare difetti a questo software che certamente è tra i migliori successi del prodigio della grafica. I punti non valgono nel tutto soddisfacente per tutti gli utenti che si sentono appagati e soddisfatti. Nuova opportunità per mettere alla prova logica e riflessi. Il *Super Tetris* rappresenta il nuovo standard del divertimento intelligente.



Gioco: 1990 - 65

PROVE SU SCHERMO

SUPER TETRIS

JOYSTICK *fun*

V. Lorenteggio, 38 - Milano - Tel. 02/48952821 - Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.190.000	1.550.000	2.150.000	2.460.000	3.250.000	4.925.000

❖ A M I G A ❖

AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI + joystick
£ 670.000

AMIGA 600

£ 770.000

Drive esterno £ 140.000

Genlock a partire da £ 298.000

Digitatori

Espansioni di memoria

Tutto il software disponibile sul mercato

STAMPANTI:

NEC - STAR - EPSON

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER,
AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI





AMERICAN'S GAMES

NEWS

YES IT'S HERE · COMPUTER AND VIDEOGAMES
ULTIME NOVITA' DAGLI USA

HARDWARE	GUN SCOPE PER SUPERNES + 4 GIOCHI L.149.000 SUPERNES + S.MARIO L.309.000 · CONVERTER S.NES L.59.000 LYNX II L.109.000 · KICKSTART 1.3/2.0 (AMIGA +) L.49.000	
MEGADRIE	KID CHAMELEON L.109.000 TEST DRIVE II L.109.000 DESERT STRIKE L.109.000	FIGHTING MASTERS L.109.000 WONDERBOY 5 L.119.000 TWO CRUDED DUDES L.109.000
GAMEBOY	BUBBLE BOBBLE L.69.000 BATTLETOADS L.75.000 FLANK L.69.000	Q-BERT L.65.000 FIGHTING SIMULATOR L.69.000 BATMAN II L.69.000
DATA	TOKI L.75.000 SUPERSEWEEK L.75.000	
SUPERNES	SMASH TV L.119.000 J. NICKLAUS GOLF L.119.000 KARDON L.127.000	CONTRA II L.127.000 SUPER SOCCER L.119.000 TOP GEAR L.119.000

VENDITA INGROSSO/MINUTO · EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS, C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893



BITLINE sas

PERGIOCO. I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da
Per-
gioco
trovi
tutti i videoga-
mes, esclusivamente
originali, per qualsiasi
computer: PC, Amiga,
Atari ST, Commodore
64, Amstrad e tutti i vi-
deogames, esclusiva-
mente originali, per
console: Nintendo, GA-
ME BOY, SEGA MEGA
DRIVE, SEGA GAME
GEAR, LYNX,
NEOGEO (499000 lire),

e poi ancora:

giochi
di ruolo, miniature in
lega di piombo, board-
games, wargames, gio-
chi di società, scac-
chiere elettroniche Ka-
sparov, librogames e
aquiloni.

Da Pergiooco trovi sempre di-
sponibili i cataloghi gratuiti,
aggiornati e approfonditi
per settore.

In

Estate !



MILANO : al negozio Pergiooco, via San Prospero 1, MM1 Cor-
dusio, siamo aperti anche tutto Agosto, tranne i festivi.

MILANO : VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
tel. 02 : 874580-874593, è in funzione anche tutto Agosto, tranne i
festivi.

ROMA : al negozio Pergiooco, via Degli Scipioni 109-111, MM Ot-
tavianio, aperti tranne il periodo dal 10 al 22 Agosto e i festivi.

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
MIGLIORI
PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Esclusivo digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento elettronico, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms.
Possibilità di espandere la memoria fino a 1 Mb, subdos.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms.
Possibilità di espandere la memoria fino a 4 Mb con moduli piani, subdos.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II	L. 430.000
COMMODORE 1084S	L. 450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi assicurando la compatibilità.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock 8890 e' un apparecchio che Vi permette di registrare, archiviare, visualizzare le immagini video dell'Amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini eccezionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un sofisticato apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzare con una grafica eccezionale.

L. 590.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz. L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.8 e 1Mb di memoria con la tecnologia joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.8 e 1Mb di memoria con la tecnologia joystick.

L. 690.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE

GAMEBOY

GAME GEAR

SUPERFAMICOM

PC ENGINE

LINX

MEGA CD

GIOCHI

ACCESSORI

ALIMENTATORI

CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

PACIFIC ISLANDS

Finalmente, dopo anni di attesa, è arrivato il seguito di Team Yankee. L'idea di base è sempre la stessa: la simulazione di una campagna militare con l'utilizzo di carri armati.

A differenza del titolo precedente, in *Pacific Island* non combatterete contro i Russi, bensì contro le truppe Nord Coreane che hanno invaso alcuni atolli nel Pacifico. La sostanza del gioco, comunque, non è cambiata, non importa chi siano i vostri nemici: il vostro obiettivo è di liberare le isole invase dal nemico, arrecando il minor numero di danni possibili alle popolazioni locali.

Molti sono i miglioramenti apportati, sia dal punto di vista tecnico che da quello del "realismo". Per quanto riguarda la grafica, ad esempio, è stata migliorata la velocità degli algoritmi tridimensionali consentendo così di potersi godere la visuale di interi villaggi: il mix di sprite e grafica vettoriale è perfetto e riesce a ricreare un'atmosfera di gioco davvero splendida, soprattutto considerando che, come nel gioco precedente, è possibile visualizzare il punto di vista di ciascuna delle nostre quattro unità contemporaneamente, dandoci così un'idea ben precisa di quello che sta accadendo sul campo di battaglia.

Dal punto di vista del realismo, troviamo degli avversari sicuramente più intelligenti che non rimangono mai lontani dal teatro delle operazioni: infatti, anche quando sono attaccati di sorpresa. Inoltre un'altra grande differenza con il predecessore sta nel fatto che l'intero gioco si basa su una immaginaria campagna per cui le situazioni che si devono affrontare sono sempre diverse e, spesso, per vincere una battaglia bisogna raggiungere più obiettivi, complicando così notevolmente le cose.

Proprio su questo punto arrivano le prime note sode; nonostante vi sia uno scenario di addestramento (peraltro molto utile per prendere confidenza con i comandi) le cose sono immediatamente molto difficili dato che è stata inseri-



Le esplosioni in grafica bitmap sono realizzate ottimamente



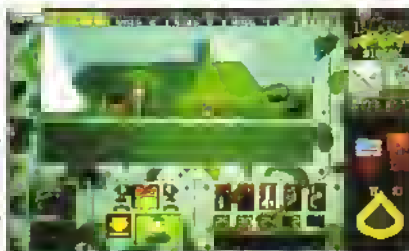
Da questa situazione non è molto facile uscire

ta anche una componente economica: bisogna infatti vincere le battaglie cercando di limitare al massimo le perdite, perché i mezzi distrutti e le munizioni usate devono essere rimpiazzati usando i limitatissimi fondi forniti dal governo, arrivando così spesso a dover ricominciare tutto perché ci si trova con solo una o due squadre ad affrontare una missione con più target.

La cosa può essere apprezzata dai fanatici delle simulazioni a tutti i costi ma per il videogiocatore medio questo aspetto può apparire un po' troppo realistico. Le varie missioni richiedono ore e ore di tempo per essere portate a termine e pensare che alla fine di una sudatissima battaglia, tutta la nostra fatica venga sprecata a causa di qualche misero calcolo da contabile (con tutto il rispetto per la categoria NdR) può fare saltare i nervi anche al più calmo dei giocatori.

Un difetto (se di difetto si vuole parlare) di questo tipo non riesce comunque a rovinare un prodotto che per programmazione e giocabilità si inserisce sicuramente fra i migliori del suo genere.

Enrico Mariani



La mappa delle prime isole che dovremo liberare

Genere: Strategia
Casa Editrice: Alamo
Sviluppatore: Alamo
Data di uscita: 1992

K VOTO

1. Il gioco è...
 2. Il gioco è...
 3. Il gioco è...
 4. Il gioco è...
 5. Il gioco è...

885 AMICA

G 9
 Q 10
 A 6
 FK 7

Pacific Islands è sicuramente un seguito validissimo al già buono *Team Yankee*. Alle Emule hanno messo a buon frutto le esperienze acquisite con il prodotto precedente e hanno migliorato le routine grafiche in maniera tale da non farci sentire degli "exile" non al 100% ingenui dell'argomento: non si trovano di fronte ad una nuova versione di *Pacific Island* e un software simulatore a tutti gli effetti e completo, rivolge ad un pubblico più impegnato, al quale mi sono sicuramente di consiglio.

CARTEA INTERESSI PREVEDUTO

UNITA	UNITA	UNITA	UNITA	UNITA
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5

PROVE SU SCHERMO

PACIFIC ISLANDS

CHAMPIONSHIP MANAGER

La più realistica simulazione manageriale di calcio di sempre". Così recita, abbastanza immodestamente, la confezione di *Championship Manager*, ennesima simulazione calcistica lanciata in contemporanea (o quasi) con gli Europei di Svezia.

Riuscirà il titolo della Domark ad entrare almeno in zona Uefa o farà la fine della nazionale inglese, tornata a casa con le pive nel sacco al primo turno?

I recenti Campionati Europei di Svezia, disastrosi, sono stati una delusione: sarà stato per il basso livello tecnico delle squadre presenti, per l'eliminazione precoce di Francia e Inghilterra (peraltro preventivamente, viste le prestazioni di giocatori del calibro di Palmer e Cantona), per la mancanza della nazionale azzurra (che non avrebbe certo sfigurato)... Rimane il fatto che, a parte qualche scorribanda di hooligan, rooligan e kaoten vari, le emozioni sono mancate e sono stati in molti ad abbracciarsi davanti al televisore.

Nella maggior parte dei casi, e come accade da un po' di tempo a questa parte in Italia, la colpa è ricaduta sugli allenatori, più che su liberi e centravanti vari. Se voi fate parte del gruppo che vorrebbe Platini e Sacchi a pulire i pavimenti, è il momento di farsi avanti: grazie alla Domark avete infatti la possibilità di dare prova delle vostre abilità allenatorie. Certo, esisteva già *The Manager* (recensito trionfalmente lo scorso mese), ma in *Championship Manager* sono presi in considerazione anche i più piccoli particolari della vita di un allenatore.

Tutto comincia con la creazione, da parte del computer, del campionato in cui dovrete cimentarvi. Operazione che richiede parecchio tempo, sia per il numero dei giocatori disponibili, sia per la quantità di caratteristiche di ogni atleta: di ogni calciatore infatti saprete età, squadra d'appartenenza, nazionalità, anni di contratto e stipendio, valutazione, assicurazione, posizione preferita in campo, piede preferito e un sacco di altre caratteristiche, assenti di solito in qualsiasi gioco di questo genere.

Scelta la squadra (fra quelle che militano nel campionato inglese) è possibile consultare la situazione economica, quella di classifica, avere informazioni di ogni tipo o tentare di compiere un giocatore. Anche quest'operazione è simulata in nei minimi dettagli: scelto il giocatore fra una rosa di pretendenti, bisogna sondarne l'umore, fare una proposta alla squadra e tirar fuori un bel contrattino con tanto di assegno allegato.

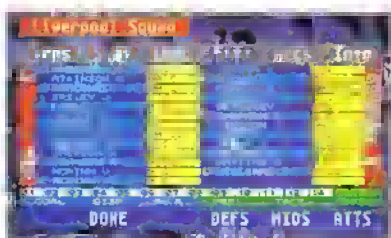
Terminata la campagna acquisti (che può essere comunque condotta per la durata di tutto il

campionato) bisogna scegliere gli undici titolari da mettere in campo e le due riserve. Per procedere nella scelta è molto utile consultare il tabellino di ogni giocatore che, oltre alle caratteristiche fisiche e psicologiche, riporta i gol fatti in ogni stagione e il voto medio ottenuto nelle partite disputate.

È poi il momento di selezionare e lo schema di gioco e la tattica (lanci lunghi e pedalare, pressing, passaggi corti...). Eventualmente è possibile disegnare i propri schemi di gioco spostando giocatori e cambiando di posizione altri. A questo punto potete iniziare la partita e, tenendo d'occhio i voti in pagella dei giocatori (che vengono aggiornati in tempo reale), procedere ai cambi di strategia o alle sostituzioni.

Tutto qui, dice? Beh, vedremo se sarete dello stesso parere quando vi ritroverete a lottare per un piazzamento in campionato, la vittoria della FA Cup, della Coppa di Lega, della Coppa Uefa o delle Coppe o dei Campioni, della Coppa Full Members, del trofeo Domark e del Charity Shield! Per la serie "un'annata poco impegnativa"...

Simone Crosignani



Sopra: Ecco i 25 giocatori e le loro disposizioni. Sta a voi scegliere gli undici di mandare in campo i due penultimi.

In basso: lo scontro con la partita in svolgimento. I tre equiliratori indicano, per ogni squadra, il rendimento di difesa, in terzino e in attacco.

Ogni giocatore ha moltissime caratteristiche, di cui dovete tenere dov'è mente costo durante l'allenamento il calciomercato.

Versione 1.00.0000
Cassa 1000.00
Sviluppatore in casa

K VOTO

• Voto di
partecipazione
• Premia
complessiva

• Tempo di
decisione
• Tempo di
decisione
• Tempo di
decisione
• Tempo di
decisione
• Tempo di
decisione

798 ANNI

6 5 9 6 8

Ma sei sicuro che London? Il
che del resto è quello che è
che il gioco fa parte di questa
schienale? Beh, non vuoi
che ti dica? Ripetiamo ancora
un minuto e poi... Eccoli
finalmente! Meglio tardi che
mai... (Larghezza immagine e in
tutti i casi il programma).

Quello che è la prima e la
sta insieme solo per fare capire
che Championship Manager è
sempre un gioco da tavolo
ogni mossa è scelta dall'ambito
manageriale. Caratteristica
che si riflette in tutte le
azioni, persino nel manager
e nel gioco. Sviluppo alla
Domark non ha mai preso in
direzione il lettore giocatore
e allora è stata una mossa
per far sì che il gioco sia
di minuti per aspettare che il
computer si alzi e dare i
dati: squadra a sinistra, non
parliamo delle altre cose per
non fare una partita. Un titolo
che è solo se avete un computer
lento e dispendioso.

CHAMPIONSHIP MANAGER

CHAMPIONSHIP MANAGER

ELVIRA II The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™



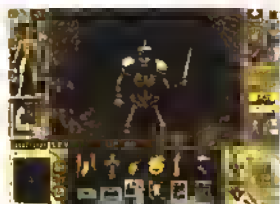
AMIGA

PC

SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO,
TASTIERA O MOUSE.



ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO



SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA



UNA FORZA MAIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

SOFTWARE AMIGA

AMIGA

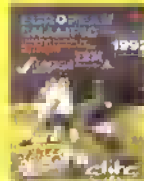
ADDAMS FAM 39900
AGONY 43900
AIR SUPPORT 43900
ALIEN BREED 53900
ALIEN STORM 39900
ANIMOS 49900
ANOTHER W 69900
ARACNOPH 43900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 43900
BARBARI II 39900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 43900
BLUES BROT 39900
CANTON 49900
CAP PLANET 49900
CELTIC LEG 59900
CHALL GOLF 59900
CHAMPION DR 49900
CISCO HEAT 39900



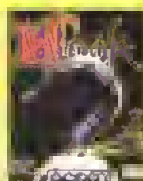
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS 2 TUR 49900
LOTUS 2 TUR 49900
LUPO ALBER 39900
MAGIC POCK 49900
MEGA TWINS 39900
MERCEN III 39900



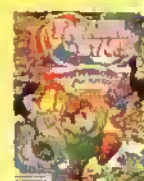
TERMIN II 39900
T ENFORCER 39900
T SIMPSONS 39900
TUNDJAWS 39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900



ADDO ACT C 79900
AIR CORB A 39900
AIR SEA SUP 39900
CHART ATT 39900
SPORTS G 39900
D DOUB BILL 39900
FOOTBALL C 39900
GRANDS 49900
KIND OF M.III 49900



VIDEOKID 49900
W G HOCK II 69900
WACKY RAC 39900
W W WORLD 39900
WILD WHEEL 39900
W C RUGBY 59900
WWF WRESTL 39900



MONSTER P II 49900
SOCCER S 49900
T NINJA COL 39900
T RAINB COL 39900
TNT I.D.D 59900
TOP LEAGUE 59900

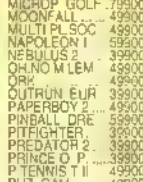


AMIGASIMADV

ATE II 29900
TOY GT44 RR 29900
ULTIM GOLF 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUS 49900
CASTLES 49900
CRUISE F. CORP 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T. BEL 69900
F.T.S EAGLE 79900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA 19900
ANARCH 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY 19900
BUBBLE BOBB 19900
CHASE HO 19900
COMBO PACER 19900
DEFEND O.T.C. 19900
D DRAGON II 19900



F19 S. FIGHT 69900
FALCON COL 69900
FLUG O.T. INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O. CHINA 89900
I.S. LARRY V 89900
MIDWINTER II 59900
MIG29 SUP F 69900
MONKEY IS.2 89900
MURDER 69900
POWER M DATA 39900
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD SORCE 59900
SIMANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900



DRAGON NINJA 19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST II 19900
GIANTS EUROPE 19900
ITALIA 90 19900

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336

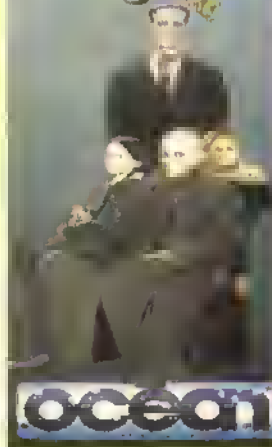


FAX.011/4031001

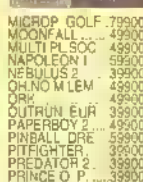
JAMES POND 19900
KINDRED 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
NINJA WARRIOR 19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH 19900
QUEST O AGG 19900
RETURN T EUR 19900
SHINOBI 19900
SPELBOUND 19900
STEG 19900
SPOCKER2-DD 19900
STUNT CAR R 19900



TENNIS CUP 19900
T GAMES S ED 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT 19900



CLIK CLAK 49900
CRUISE F.A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHRINO 39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR3 49900
DYLAN DOG 59900
E.F. 29900
E.F.C. 29900
FI GP CIRCU 39900
F VOYAGER 59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRST SAMUR 59900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
H.O. 49900
HUDS HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT SPORT C 69900
JETSONS 39900
K OFF 2 1MA 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT O.T 79900



MICRO P GOLF 79900
MOONFALL 49900
MULTI PL SOC 49900
NAPOLEON I 59900
NEBULUS 2 39900
OH NO MLEM 39900
ORX 49900
OUTRUN EUR 39900
PAPERBOY 2 49900
PIRBALL DRE 39900
PITEIGHTER 29900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O.P. 39900
TENNIS T II 49900
PUZZ GALL 49900
RBI BASES II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
RO T DRAG 59900
ROBOCOOP II 39900
ROBOZONE 49900
ROD LAND 49900
ROLL ROLLY 59900
RUBBEN 39900
RUGBY C 39900
RUGBY W.C. 39900
S SPACE INV 39900
SCOOBY & SC 39900
SHAD GANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 59900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS 49900
SPOT 59900
STARUSH 59900
STR MANAG 59900
STRUMTRUPP 39900
S MONAC GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900

COMPILAT.

10 GR GAMES 59900
HOT 2 HAND 59900
ACT PACK 59900

SPEDIZIONI
IN
24/36 ORE
IN TUTTA
ITALIA

- *Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
- *Pagamento alla consegna.
- *Hot Line per problemi sulla merce.
- *Bollettini informativi gratuiti.
- *Importazione diretta.

Commodore



AMIGA 500 ..615000
AMIGA 500 Plus ..659000
AMIGA 800 ..725000
A590 HD20Mb ... 639000

1084 S Monitor455000
1085 S Monitor435000
1407 VGA Mono199000
1960 VGA Colori ..730000
A 2320 Interlacci ..399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 159000
Janus XT ..550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali325000
A2091 scsi contr.270000
A 10 Altoperanti. 69000
12B M muse amiga .39000



OFFERTISSIMA

AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.700.000



MPS1230 stampante B/N
L.299.000



MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000



MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIA NO

SOFTWARE MS-DOS



MS-DOS

ANOTHER W... 79900
BACK T F 3... 39900
BATMAN... 39900
BATTLE COM... 39900
BATTLE ISLE... 39900
BLOODWICH... 39900
BLUSE BROTH... 49900
CAL GAMES... 39900
CHESS CH... 39900
CISCO HEAT... 39900
CIVILIZATION... 39900
CONAN CIM... 39900
COVER GIRL... 39900
CRUSE F A C... 39900
DELUX STR F II... 39900
DEATHBRING... 39900
DYLAN DOG... 49900
DRAGON'S LIL... 39900
DRAGONS L E... 39900
DUCHE TALES... 39900
ERIC... 79900
FASCINATION... 79900
FIRE TEAM 2020... 79900
FLOOR 13... 39900
GAZZA II... 39900
GOBLINS... 39900
GODFATHER... 39900
GOOD... 49900
GOLDEN AXE... 49900
H CHINA... 39900
H QUEST RET W... 39900
HOOK... 39900
INTEL PURSUIT... 39900
KICK OFF II... 39900
KING'S O V... 39900
LEMMINGS... 39900
MAG SCROLLS... 39900
M FORTRESS... 39900
MEGATRAVEL... 39900
MILLEGLIA... 39900
OBITU... 79900
O N I M LEMMING... 49900
PAPERBOY 2... 49900
PITFIGHTER... 39900
POLICE O 3... 39900
PREHISTORIC... 39900
PRINCE O PERS... 39900
P TENNIS 2... 39900
QUEST & COLORS... 39900
RIDERS OF R... 39900
ROLLING R... 39900
SPACE 888... 39900



STRIKE II... 39900
TEAM SUZUKI... 39900
TURTLES... 39900
TERMINATOR 2... 39900
T KILLING CL... 79900
T SIMPSONS... 49900
T TERMINATOR... 69900
TITUS THE FOX... 49900
UMS II... 79900
UNREAL... 39900
VOLFIELD... 39900
W BEAMISH... 39900
W G HOCKEY... 39900
WILD WEST W... 39900
WHEELS... 39900
WRATH O D E... 39900
WWF WREST... 49900

DOS SIM/ADV

ATF II... 29900
IRON LORD... 29900
TENNIS GUP... 29900
ULTIM GOLF... 39900
AIO TANK K... 39900
B A T... 39900
BATTLECHE 2... 39900
BATTLETECH II... 79900
BIG BUSINESS... 39900
CASTLE... 39900
CASTLES DATA... 39900
CASTLE DR BR... 39900
CENTURION... 39900
CIVILIZATION... 39900
CON LONGBOW... 39900
ECO QUEST... 39900
EYE O T B... 39900
EYE O T B II... 39900
F14 TOMCAT... 39900



S SPACE INV... 39900
SPACE ACE II... 39900
SPACE O T... 39900
SPACE WRECK... 39900
SPEEDBALL 2... 79900

F19 STEALTH F... 39900
FALCON 3... 109900
GUNSHIP... 39900
HARPOON Y 2... 79900
HARPOON BAT 3... 49900



HARPOON BAT 4... 49900
INT SPORT CH... 39900
JETFIGHTER II... 79900
KINGS O V... 39900
LOOM... 39900
L S LARRY III... 39900
L S LARRY V... 39900
MAD TV... 39900
MARIO MANI... 39900
MARIO ANDRET... 39900
MEGATRAVEL... 39900
MONKEY ISL 2... 39900



MG23 S F... 79900
M U F TALES... 39900
NO G GLORY... 39900
NOVA 3... 39900
PACIFIC ISLAND... 39900
PERSONAL PRO... 79900
RED BARON... 49900
ROBINHOOD... 49900
ROGER RABBIT... 39900
SHADOW SOLO... 39900
SILENT SERP... 79900
SIM EARTH... 39900
SPACE 1889... 39900
SPACE O IV... 39900
SHANT... 39900
STARFLEET... 39900
STAR TREK... 79900
S OPERATION D... 49900
TIMEQUEST... 79900



TONY LA RUS... 39900
TV SPORT BOX... 39900
WING COMM... 39900
WING COMM II... 79900

MS-DOS COMPL

ADD ACT C... 39900
AIR SEA SUPER... 39900
CYLES BOOK... 39900
SOCCER STAR... 49900
SPORTS GH... 39900
TOP LEAGUE... 39900

ALEX

Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza



TEL.011/4031114

011/4031324

011/4031122

011/4031336



FAX.011/4031001



COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

PRODOTTI CH

FLIGHT STICK... 91000
MACH I... 39000
MACH I PLUS... 59000
MACH II... 65000
MACH III... 79000
GAMECARD III... 75000
GAMECARD MCA 75000
ROLLERMOUSE 120000



OFFERTISSIME !!!



BUDOKAN
L. 39.900
L. 19.000



GHEISHA
L. 39.900
L. 19.000



JONES
L. 39.900
L. 19.000



STORMOVIK
L. 39.900
L. 19.000



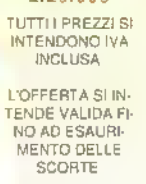
MONKEY ISL
L. 39.900
L. 39.000



TV SPORT BOX
L. 39.900
L. 39.000



INDY500
L. 39.900
L. 39.000



TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO ORIGINALI

GINALL

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER

Cso. FRANCA 333/4 TORINO

ALEX COMPUTER 2

VIA TRIPOLI 179/B TORINO



SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI
IN
24/36 ORE
IN TUTTA
ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per problemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo

2 Joypad

Super Mario World

L. 389.000

Kuma Connector Famicom

L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L. 129.000

Battle Chess L. 189.000

Wing Commander + Ultima6 L. 199.000

Composer Quest L. 189.000

Collection L. 189.000 - Pack 2 L. 199.000

Kings Quest V L. 169.000

Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.

11 suoni contemporanei

Supporta centinaia di videogiochi

Incluso programma JUKE BOX

Manuale in italiano

Disponibile software professionale

L. 199.000

Scheda Joystick

Microchannel

L. 129.000

A500 Upgrade 2.0

L. 99.000

Scheda con kickstart 2.0 per
avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK

L. 99.000

Scheda con kickstart 1.3 per
avere i due sistemi operativi

⇒ Prezzi IVA compresa

⇒ Spese Postali L. 10.000

Per ordinare basta una

telefonata pagherete in

contrassegno al postino

I prezzi possono essere

soggetti a variazioni

telefonare per conferma

☎ 0331-620430 ☎

TITOLO ANI IBM C64

Addams Family	39000	25/29
Adventure Teaus	49000	59000
Alcatraz	59000	
Big Game Fishing	59000	69000 30/30
Castle Of Dr. Brain	99000	
Civilization	99000	
ClickClak	49000	49000 25/29
Dylan Dog	59000	69000 29/29
Eco Quest	99000	
Epic	69000	79000
F1 Grand Prix	79000	
Fascination	59000	69000
Gateway Savage Frontier		69000 6/9
Golden Eagle	49000	59000
Great Napoleonic Battles	49000	
Ha Lequin	49000	
Heinrich	69000	69000
Hero Quest + Return		69000
Hook	59000	69000
Hyperspeed		119000
Int. Sports Challenge	59000	69000
Knightmare	59000	
Leander	49000	
Legend	69000	69000
Monkey Island II		89000
Ork	49000	
Pacific Island	69000	79000
Parasol Star	39000	
Police Quest III		99000
Pool Of Darkness		69000
Populous II	69000	69000
Reise	39000	25/29
Roborod	29000	
Rolling Route		39000
Secret Weapons Luftwaffe	99000	99000
Shuttle		99000
Sim Ann	89000	89000
Space Crusade	49000	25/29
Space Quest IV	89000	
Star Trek 25th	49000	79000
Stunt Happen	39000	25/29
Super Space Invaders		39000
Ultima Underworld		89000
Ultima VI	69000	
Ultima VII		89000
Vengeance Of Excalibur		79000
Wild West World	59000	59000
Willy Beamish		99000
Wing Commander II S.O.		49000
Wolfschild	49000	

TITOLO ANI IBM C64

Abandoned Places	79000	
Agony	49000	
Alien World	39000	25/29
Another World	69000	79000
Aquaventure	49000	
Birds Of Prey	59000	
Boonaa Dies	39000	
Championship Of Europe	49000	
Conquest Of Longbow		59000
Cover Girl Poker	49000	69000
Cruise For A Corpse	59000	
D/Generation		79000
Elernam		79000
European Champion. 92		79000
Eye Of Beholder II	69000	79000
Falcon III		10000
Flight Of Intruder	59000	
Floor 13		79000
Gods		49000
Harpoon New	69000	79000
Heart Of China	89000	89000
Leisure Suit Larry V	89000	89000
Leisure Suit Larry I	89000	
Lotus II	49000	
Mansion Mansion IIa		69000
Midwinter II	69000	119000
Might & Magic III	89000	99000
Mike Ditka Football	89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000
Personal Pro Golf		79000
Pit Fighter	39000	39000
Pro Tennis Tour II		49000
Realms	69000	
Robocop III	59000	
Rocketer		69000
Shadowlands	59000	59000
Simpsons	39000	49000
Space Ace II	79000	89000
Space Quest I VGA		89000
Strike Manager	59000	
Time Quest		79000
Times The Fox	49000	49000
Treasure Savage Frontier		79000
Turtles II Coin-Op	49000	49000
Utopia	69000	
Wayne Hockey II		69000
Winter Challenge		89000
Winter Sports 92	49000	49000
Wizardry VI		79000
Wizardry VII		79000

GAMEBOY

Turtles II	59000
Hook	65000
Batman II	80000
Gauntlet II	69000
RC Pro Am II	59000
Kick Off	79000

GAME GEAR

Sega Adapter	49.000
Olympic Gold	79000
Sniper Golf	
C-Loe	
Castle Of Illusion	
Shinobi	
Sniper Monaco GP	
Dragon Crystal	

ATARI LYNX

Cyberball	89000
Sinder II	
Toky	89000
Awesome Guli	89000
Ishido	89000
Checkered Flag 89.	
Robo-Squash	72000
Robotron	89000
Chip Challenge	79.

Neo Geo

L. 5/0.000

+ gioco omaggio

Nain	L. 107000
Ninja Combat	166.
Cyber Lip	107000
Bowling	107000
Robo Army	214000
Riding Hero	166000
Super Spy	166000
Fatal Fury	249000
Football I.	249000
Magician	166000
Sengoku	214000
God Pilot	214000
Blue Johnny	166.
Crossed S.	249000
Baseball 2020	214000
Mutation N.	249000
Ninja Commando	249
Soccer Brawl	249000
Golf Top	166000
Baseball Star	166000
Baseball Star 2	249.
Burning Fight	214.
Trash Rally	249000
Eight Man	249000

Super Nintendo

Man. r. Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000	Pit-Fighter 139000
Addams Family 149000	Populous 139000
Baseball Sim. I. 139000	R.P.M. Racing 129000
Bill Lambert II 139000	Rival Turf 139000
Castlevania IV 139000	Scope 6 L. 169000
Contra III	Sim City L. 139000
D-Force L. 139000	Smash TV L. 139000
Darius Twin L. 139000	Contra'n Ghost 139000
Drakken L. 139000	Mario World 149000
Earth Defence L. 129000	Off Road L. 129000
F-Zero L. 129000	R-type L. 149000
Final Fantasy 2 L. 19000	Super Tennis L. 129000
Final Fight L. 139000	Ys III L. 149000
Final Fight Guy	WWF Wrestle 139000
Gradus III	
Hole One Golf 129000	
Home Alone 149000	
Hook	
Hyperzone 119000	
Joe & Mac 129000	
John Madden 139000	
Lagoon 139000	
Mystical Ninja 139000	
Learnings 129000	
Paperboy II 139000	
Pilot Wings 129000	

FIRETEAM 2200

Zulu Quattro a capo Cavallo Nero, Zulu Quattro a capo Cavallo Nero, hovercraft nemici attraversano il fiume in locazione 45, 38. Avvistate quattro unità armate di missili. Chiediamo appoggio artiglieria. Ripeto, chiediamo appoggio artiglieria."

"Qui Cavallo Nero. Niente artiglieria, purtroppo. I ragazzi della ricognizione hanno incontrato carri nemici nel villaggio a 34, 16, e tutto il ferro che abbiamo lo mandiamo là."

"Maledizione, Cavallo Nero! Michael è saluto in aria. Qui ci stanno facendo a pezzi!"

"Spostatevi nel bosco a 44, 30 e tenete la testa bassa. Spiacenti, Zulu Quattro, nessuno ha detto che prendere questo dannato spaziorpote sarebbe stato facile. E adesso liberate la frequenza, ho problemi più urgenti a 34, 28..."

Fireteam 2200 è un gioco di combattimenti tattici in un futuro relativamente prossimo. L'evoluzione tecnologica ha portato sui campi di battaglia armi sempre più letali e sofisticate, ma i principi della moderna guerra meccanizzata non sono cambiati di molto: colpire rapidamente e di sorpresa, sfruttare l'alta capacità di movimento delle proprie unità per sorprendere il nemico e adattare i propri piani a una situazione fluida ed in continua evoluzione.

Il giocatore si trova nel pannello del comandante di una piccola unità di mercenari. A sua disposizione, all'inizio del gioco, ci sono un pugno di uomini e di mezzi. Lo scopo finale è sopravvivere alla lunga campagna militare che lo attende, partecipando a tutte le battaglie più importanti e coprendosi di onore e di gloria. La scala del gioco è a livello di singolo mezzo/squadra di uomini (la migliore per rappresentare scontri di livello tattico).

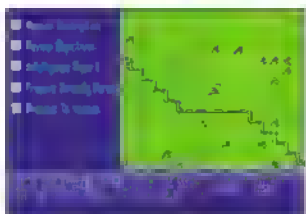
Il programma mette a disposizione un vastissimo parco di mezzi ed unità: carri di ogni tipo, veicoli portatruppe, hovercraft, artiglieria semovente, elicotteri, unità di fanteria di vario tipo (dalle unità anticarro al genio, con un livello di preparazione che varia da "milizia" a "élite").

Tre missioni introduttive di difficoltà crescente permettono al novello Patton del futuro di impraticarsi nell'arte del combattimento e del comando. Terminato l'addestramento, è ora di incrociare le armi con il nemico reale. Le missioni sono ordinate per difficoltà crescente; questo simula il fatto che l'unità di mercenari, conquistando notorietà ed esperienza dopo ogni battaglia, viene assegnata a compiti sempre più impegnativi. I giocatori che vogliono provare subito il brivido del grande scontro, però, hanno l'opportunità di giocare le missioni nell'ordine desiderato.

La sequenza di gioco è divisa in turni. Durante ogni turno il giocatore ha un tempo limitato per inviare ordini alle proprie unità dal caro comando. Scaduto questo tempo la fase di aggiornamento calcola la nuova situazione del campo di battaglia. Il comandante può, grazie al sofisticato sistema di telecomunicazioni, "vedere" la battaglia dal punto di vista di qualunque unità, e modificare i suoi ordini di conseguenza. Le unità sono naturalmente abbastanza intelligenti da riferire via radio quello che sta accadendo loro in ogni momento ("incontrato il nemico a XX-YY, ricevuti danni", e così via).

Il livello di dettaglio è molto alto, e ogni singolo mezzo ha un gran numero di dispositivi (armi, equipaggiamento, parti meccaniche) che possono essere colpiti o danneggiati. La sequenza di gioco a turni di tempo limitato rende la partita fluida e frenetica al tempo stesso, senza un momento di pausa. Alla fine di ogni missione il fumo si dirada e si fa un bilancio della battaglia. È in questa fase che vengono assegnati gli ambiti punti-gloria e gli ancor più ambiti finanziamenti. Ed è con questi che sarà possibile migliorare la propria dotazione di uomini e mezzi (indispensabile per non sfigurare nello scenario successivo).

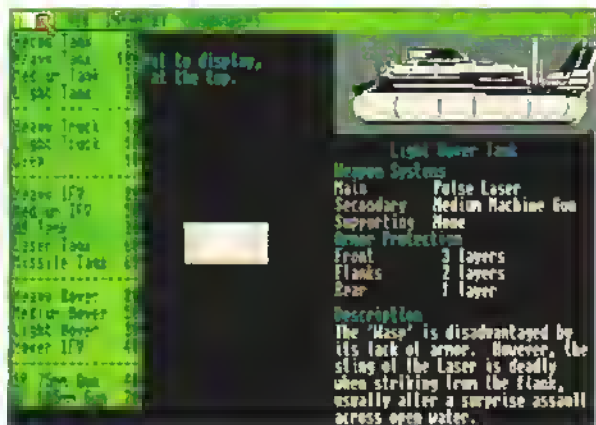
Vincenzo Beretta



(Sopra) Ecco il campo di battaglia, vediamo evidenziato il nostro angolo di comando.

In alto in questo scenario dobbiamo riuscire «dove c'è» un pianeta minacciato dalle forze nemiche, non avendo certo delle nostre possibilità offensive, è meglio ritirarsi in buon ordine.

(Sotto) Ecco la sezione dedicata ai veicoli, i loro poteri, vedete ogni veicolo a nostra disposizione è definito con dovizia di particolari e dotato di un piccolo disegno.



Genere: Action
Casa: Spectrum
Sviluppatore:
Autore: P. R. R.

K VOTO



Il voto è dato da 1 a 5. Il voto medio è 4.5. Il voto massimo è 5. Il voto minimo è 1.

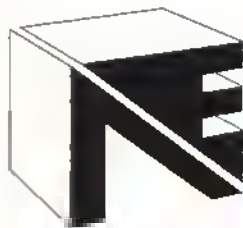
843 ANNO

Il voto è dato da 1 a 5. Il voto medio è 4.5. Il voto massimo è 5. Il voto minimo è 1.

Fireteam 2200 non sfugge al destino degli altri giochi di guerra: le regole e l'addestramento sono a portata di mano, e giocare richiede almeno un volume di istruzioni. Detto questo gli amanti del genere hanno più che soddisfatti di questo prodotto. A me, che ho fatto la guida e l'immagine di un computerista, la bellezza delle sue immagini e la sua semplicità d'uso mi ha impressionati. Con il Fireteam 2200 non si può che dire: un gioco di guerra che non si può non avere.

PROVE SU SCHERMO

FIRETEAM 2200



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**10% di
SCONTO**

Per chi
acquista 3 giochi
di qualunque
sistema!

Aperto anche
il Sabato

Orari:

9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA MEGADRIE JAPAN CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC" SOLO L. 288.000

GIOCHI SEGA MEGADRIE

2 CRUDE DUDE	L	99 000
688 ATTACK SUB	L	119 000
A. PALMERT GOLF	L	99 000
ABRAMS B. TANK	L	119 000
AERO BLASTER	L	89 000
AFTER BURNER	L	99 000
AIR DRIVER	L	89 000
ALEX KIDD E CASSETTE	L	69 000
ALTERED BEAST	L	39 000
ARROW FLAN	L	39 000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITA')	L	68 000
ATOMIC ROBOTIX	L	38 000
BACK TO THE FUTURE III	L	119 000
BAD O MEN	L	99 000
BATMAN	L	59 000
BATTLE GOLF	L	29 000
BATTLE SQUADRON	L	89 000
BEAR KNUCKLE	L	79 000
BEAST WRESTLER	L	99 000
BIMINI RUN	L	99 000
BLOCK OUT	L	39 000
BONANZA BROTHERS	L	39 000
BUDOKAN	L	99 000
BUK RODGERS	L	99 000
BURNING FORCE	L	39 000
BUSTER DOUGLAS	L	99 000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L	99 000
BUSTER DOUGLAS	L	79 000
CALIBER 50	L	58 000
CALIFORNIA GAMES	L	99 000
CARMEN SAN DIEGO	L	119 000
CATCH 92	L	99 000
CENTURION	L	69 000
COLUMNS	L	69 000
COMMANDO II	L	89 000
CRACK DOWN	L	39 000
CROSSFIRE	L	58 000
CYBER BALL	L	79 000
DAKOTA	L	99 000
DAIMAKIMUVA	L	89 000
DANGEROUS SEED	L	49 000
DARK CASTLE	L	119 000
DARWIN 4081	L	29 000
DECAPATTACK	L	85 000
DESERT STRIKE	L	99 000
EL CRASH	L	99 000
EL VIENTO	L	89 000
ELEMENTAL MASTER	L	69 000
EVIL GIRL	L	39 000
F1 CIRCUIT	L	89 000
F1 GRAND PRIX	L	99 000
F22 INTERCEPTOR	L	89 000
FANTASIA WALT DISNEY	L	89 000
FANTASY SOLDIER	L	99 000
FATAL LABYRINTH	L	99 000
FATAL REWIND	L	99 000
FIGHTING MASTER	L	89 000
FINAL BLOW	L	89 000
FIRE SHARK	L	89 000
FUCKY	L	89 000
FORGOTTEN WORLDS	L	59 000
GANGING GROUND	L	99 000
GALANI FORCE II	L	99 000
GHOSTBUSTERS	L	69 000
GHOULS AND GHOST	L	89 000
GOLDEN AXE II	L	89 000
GRANADA	L	38 000
GYNOUNG	L	49 000
HARD DRINK	L	89 000
HELL FIRE	L	39 000
HERZOG ZWEI	L	19 000
HUNTER YOKO	L	59 000
ICE HOCKEY	L	99 000
INSECTOR X	L	39 000
INTERCEPTOR EFDIS	L	99 000



J. MONTANA FOOTBALL II	L	89 000
J. MADDEN FOOTBALL	L	89 000
JAMES POND II	L	99 000
JAMES POND	L	49 000
JEWEL MASTER	L	39 000
JOE MONTANA	L	89 000
JOHN MADDEN II	L	99 000
JOHII MADDEN	L	89 000
JORDAN VS BRID	L	99 000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

ARCH RIVALS BASKETBALL	L	89 000
ARMED STORM	L	69 000
ATLAS DRAGON	L	89 000
AVYRON SENNA'S	L	119 000
CAVALRY GP RACING '92	L	89 000
CHUCK ROCK	L	59 000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L	89 000
DETOURATOR CRANSE	L	39 000
FERRARI GP RACING '92	L	89 000
GRAND SLAM 'TENNIS '92	L	119 000
HEAVY NOVA	L	119 000
JENNINGS	L	119 000
OLYMPIC GOLD	L	99 000
BARCELONA '92	L	99 000
SPEEDBALL 2	L	89 000
SATURN NAKAJIMA'S FT HERO	L	119 000
SLIM WORLD	L	99 000
TECNO WORLD CUP '92	L	89 000
TERMINATOR	L	39 000
THE AGE OF NAVIGATION	L	99 000
OF PRO GOLF	L	99 000
WANDER DOG	L	89 000

JOJO LEGEND	L	89 000
JUNCTION	L	69 000
K.O. BOY	L	79 000
KID CHAMELON	L	119 000
KINGS BOUNTY	L	89 000
KLAX	L	58 000
KUGA	L	69 000
LAKERS VS CELTIC	L	79 000
LAST BATTLE	L	79 000
LEGEND OF NINJA BURAI	L	99 000
LEGEND OF RAIDEN	L	79 000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L	99 000
LEYNOS	L	39 000
M.L. HOCKEY	L	89 000
MAGICAL MAT	L	39 000
MARBLE MADNESS	L	99 000
MARVEL LAND	L	79 000
MASTER OF MONSTERS	L	119 000
MASTER OF WEAPON	L	99 000
MEGA PANEL	L	39 000
MERCOS II	L	99 000
MERCOS	L	89 000
MICKY MOUSE	L	59 000
MIDNIGHT RESISTANCE	L	79 000
MOONWALKER	L	99 000
MRS. PACMAN	L	49 000
MYSTIC DEFENDER	L	89 000
ONS LAUGHT	L	49 000
OUT RUN	L	49 000
PACMANIA	L	99 000
PAPER BOY	L	99 000
PAI RILEY BASKETBALL	L	99 000
PGA GOLF	L	99 000
PHANTASY STAR III	L	139 000
PHLOS	L	39 000
PITFIGHTER	L	99 000
POPULOUS	L	89 000
QUACK SHOT	L	79 000



ECCEZIONALE!

SEGA MEGA CD JAPAN

DISPONIBILI VERSIONI SCART E PAL
A RICHIESTA

SOLO L. 598.000

QUAD CHALLENGE	L	99 000
RAIDEN TRAD	L	79 000
RAMBO	L	69 000
RASIAN SAGA 2	L	59 000
RENT A HERO	L	49 000
REVENGE OF SHINOBI	L	79 000
RINGS OF POWER	L	99 000
ROAD BLASTER	L	89 000
ROAD RASH	L	99 000
ROBOCOD	L	99 000
ROLLING THUN 2	L	109 000
S. VOLLEYBALL	L	59 000
S. AIR WOLF	L	89 000
S. SHINOBI	L	79 000
SAIN SWORD	L	39 000
SD VARIS	L	99 000
SHADOW DANCER	L	89 000
SHADOW OF THE BEAST	L	119 000
SHANGAI III	L	99 000
SHINING IN THE DARKNESS	L	119 000
SOLEACE	L	119 000
SONIC	L	59 000
SPACE ARRIER II	L	89 000
SPACE GOMOLA	L	89 000
SPACE INVADERS	L	79 000
SPIDERMAN	L	49 000
SPORTS TALK BASE BALL	L	119 000
S1 AR CONTROL	L	109 000
STARLIGHT	L	99 000
STEEL EMPIRE	L	99 000
STORMLORE	L	99 000
STREET OF RAGE	L	79 000
STRIDER	L	69 000
SUPER FANTASY ZONE	L	99 000
SUPER HANG ON	L	69 000
SUPER HYOLIDE	L	79 000
SUPER LEAGUE	L	79 000
SUPER MASTER GOLF	L	99 000
SUPER MONACO GP	L	79 000
SUPER OFF ROAD	L	89 000
SUPER T. BLADE	L	89 000
SWORD OE SODAN	L	49 000
SWORD OF VERMILION	L	109 000

**VITE INFINITE CON
ACTION REPLAY
L. 98.000**

**ACTION REPLAY
PROFESSIONAL
L. 98.000**

SEGA MEGADRIE VERSIONE JAPAN + ALIMENTATORE + CAVO SCART + JOYPAD SOLO L. 248.000

MEGA REVOLUTION SCONTO DI LIRE 50.000 A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

SYD OF VALIS	L	99 000
T. BEAST WARRIOR	L	99 000
TAIHEKI	L	119 000
TARGHAN	L	69 000
TASK FORCE MARRIER II	L	89 000
TECHNO COP	L	119 000
TEST DRIVE II	L	99 000
TEYRIS	L	49 000
THE IMMORTAL	L	99 000
THUNDER FOX	L	49 000
THUNDER PRO WRESTLING	L	89 000
THUNDER FORCE II	L	89 000
THUNDER FORCE III	L	89 000
THUNDER FORCE IV	L	99 000
TIGER	L	69 000
TOE JAM & ERALD	L	79 000
TOKI	L	99 000
TOMMY LA SORDA	L	99 000
TRAMPOLINE TERR	L	79 000
TRASIA	L	119 000
TRUXTON	L	69 000
TUNDR FOX III	L	79 000
TURBO OUT RUN	L	89 000
TURRICAN	L	69 000
TWILL HAWKS	L	99 000
UNDEADLINE	L	99 000
VALIS	L	119 000
VERYTEX	L	39 000
VOLFIED	L	29 000
WANI WANT WORLD	L	89 000
WAR SONG	L	119 000
WARREN	L	59 000
WHERE IN TIME	L	99 000
WHIPE RUSH	L	29 000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L	99 000
WINTER CHALLENGE	L	99 000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L	89 000
WONDER BOY	L	39 000
WONDER BOY III LAND	L	39 000
WONDER FOREST	L	49 000
WORLD CUP SOCCER	L	89 000
WORLD CUP '92	L	99 000
WRESTLE WAR	L	59 000
X.D.F.	L	39 000
Y'S III	L	99 000
ZANY GOLF	L	49 000
ZERO WING	L	89 000

IN ROSSO I GIOCHI IN OFFERTA (non per esaurimento)

**PERMUTIAMO
LE TUE CARTUCCE
USATE...
PASSA IN
NEGOZIO!!!**

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

THE LOST ADMIRAL

...i sono giochi che, a causa della grande giocabilità, sfidano spavaldi l'assalto del tempo e della tecnologia. Uno di questi è *Empire* della Interstel Corporation che certamente tutti gli amanti dei giochi strategici ricorderanno con piacere e con affetto (correva l'anno 1988...). Il gioco, basato su principi strategici elementari, era semplice ma estremamente coinvolgente. *The Lost Admiral* ne raccoglie l'eredità riproponendo una meccanica di gioco molto simile arricchendola però con elementi nuovi e originali.

Tutto inizia quando un giovane cadetto intraprende una felice e fulminea carriera diventando uno dei più giovani ammiragli in seconda della marina. L'invidia dei colleghi fa però precipitare gli eventi e un paio di foto (false) che lo raffigurano insieme a delle note spie nemiche sono più che sufficienti a farlo esonerare e a esiliarlo per sette anni. Nel frattempo un amico, governatore di un piccolo stato, lo chiama presso di sé per affidargli la sua flotta e poter così ricominciare la carriera. Se riuscirà a ridiventare ammiraglio potrà prendersi la rivincita sui suoi ex-colleghi. È possibile scegliere tra dieci scenari e quindici campagne (che raccolgono più scenari da giocare in sequenza). Alcuni scenari sono generati casualmente così da consentire al gioco la massima varietà possibile.

Il giocatore dispone, all'inizio del gioco, di alcuni punti che possono essere utilizzati per acquistare delle unità navali da dislocare nei porti che possiede. Può quindi formare una flotta (a seconda di quali obiettivi intende perseguire) costruendo sottomarini, portaerei, trasporti, corazzate, batterie costiere e altre unità. Ogni unità dispone di un certo numero di punti-movimento e di una certa potenza. È possibile giocare contro il computer (diversi livelli) o contro un avversario. I porti sono in grado - se occupati per mezzo di un trasporto - di produrre risorse che possono essere impiegate nella costruzione di altre navi.

Nel gioco è importante conquistare il maggior numero di punti vittoria possibile riuscendo a

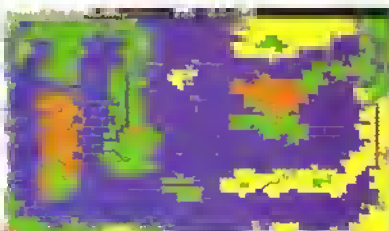
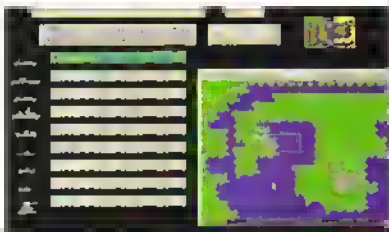
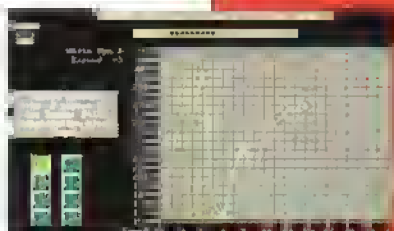
completare certi obiettivi, affondando unità nemiche e occupando i porti. Alla fine dello scenario (che dura un numero di turni stabilito) vengono calcolati i punteggi mentre nel caso della campagna verrà assegnato un punteggio parziale. A seconda della prestazione fornita e del livello di difficoltà vengono assegnati al giocatore un certo numero di meriti o demeriti. Ogni dieci meriti si ha un avanzamento di grado e la difficoltà di gioco aumenta.

Il gioco utilizza la poco sfinita VGA 640x350 a 16 colori mentre il sonoro è ridotto al minimo: motivetto iniziale e qualche esplosione - anche se sono supportate schede Adlib e Soundblaster. Ma il vero punto di forza del gioco è la giocabilità: *The Lost Admiral* può essere giocato immediatamente come dimostra la chiara impostazione del manuale che si compone di una sezione per chi vuole cominciare subito - poche pagine - e di un'altra - molto più corposa - per il giocatore più esigente.

Gli elementi strategici utilizzati dal gioco sono di immediata comprensione ma è proprio su questa semplicità che si possono costruire strategie più complesse e coinvolgenti. L'interfaccia utente è semplice ma funzionale ed è possibile utilizzare il mouse o la tastiera.

Si tratta di un ottimo gioco che regalerà ore di divertimento a tutti - proprio tutti - gli amanti della strategia.

Marco Andreoli

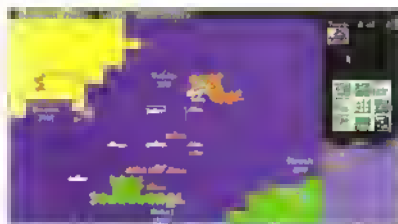


(Dall'alto a basso)

Per ogni scenario a campagna può essere visualizzato un grafico che mostra la vittoria (quadrante), i punteggi e i meriti ottenuti.

Il menu di costruzione. Questo menu appare all'inizio del gioco e durante la fase di costruzione a permette di acquistare nuove unità e di aprire i porti.

È possibile richiamare una mappa completa dello scenario per avere una visione globale del gioco. Data l'ambiguità della dimensione risulta però poco idonea per la fase di movimento.



Una fase di gioco molto più complessa. A volte può essere necessario raggruppare gran parte della flotta per conquistare posizioni di notevole importanza strategica.



Genere: Strategia
Casa: IQP
Sviluppatore:
Sviluppatore:
Pierzo L. 644.400

K VOTO



«Gioco molto bello»
«Buona grafica»
«Semplice da usare»



«Gioco molto bello»
«Buona grafica»
«Semplice da usare»

835

7 0 8 5 9

The Lost Admiral è un gioco strategico che non manca di suscitare l'interesse del giocatore fin dal primo istante. La grafica risolve - 640x350 - unità alla massima semplicità di gioco in modo che la tua sia di difficoltà sia molto bassa mentre la CPU si mantiene all'avanguardia. La varietà degli scenari e delle campagne aumenta la longevità del gioco e passeranno molte settimane prima che il giocatore comincerà a dominare.

The Lost Admiral è consigliato a tutti gli amanti della strategia e rappresenta anche un ottimo regalo per chi vuole un gioco di guerra. Sia a principianti che agli esperti, *The Lost Admiral* è un gioco che regalerà ore di divertimento a tutti.



PROVA SU SCHERMO

THE LOST ADMIRAL

BCS.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL. 8464960 i.a.
FAX 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
EPIC
FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES IV
AMOS
EASY AMOS
SIM ANT
A 320 AIRBUS
PARASOL STARS

SEGA MEGA DRIVE
CARMEN SAN DIEGO
BASKET ONE ON ONE
MONACO GP 2
BUCK ROGERS
SONIC
ALIEN STORM
RINGS OF POWER
DESERT STRIKE
MARBLEMADNESS
MIKE DIKTA FOOTBALL

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
ULTIMA UNDERWORLD
ULTIMA VII
SEA ROGUE
GLOBAL CONQUEST
MONKEY ISLAND 2 IIA
INDIANA JONES IV
MICROPROSE GP

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 600	£. 740.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 600 CON HD20MB	£.1.000.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL	£.130.000
AMIGA 500 VERS.2.0	£. 640.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
MONITOR 1084 SP1 COLORE	£. 450.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
AMIGA 2000 2.0	£.1.150.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.000.000	ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
CD ROM PER A500 ESTERNO	£.690.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.460.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.180.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.190.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000	E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO	
		RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.500.000	SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.900.000	SOUND BLASTER PRO	£.450.000
AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.100.000	SCANNER GS4500 PC	£.280.000
AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.750.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
IN SEDE A MILANO PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.		WINDOWS 3.1	£.350.000
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS		SOFTWARE ORIGINALE PER	
TRAMITE TELEFONATA, FAX O POSTA.		TUTTE LE ESIGENZE	

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

SE NON DEDICATE PER RICHIEDERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

NOME E COGNOME _____

INDIRIZZO _____

CITTA', CAP E PROVINCIA _____

PREFisso E N. TELEFONICO _____

TIPO COMPUTER _____

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO

THIRD REICH



Il gioco
in una
scatola

L'originale *Third Reich* è stato uno dei giochi di maggior successo nella storia del wargame da tavolo.

Uscito alla fine degli anni Settanta sotto la prestigiosa etichetta Avalon Hill, *TR* simulava l'intera Seconda Guerra Mondiale sul teatro europeo.

Ogni aspetto del conflitto era preso in considerazione: non solo le campagne militari terrestri ma anche la produzione economica delle singole nazioni e, in misura minore, le operazioni sul mare e nei cieli. La campagna completa di *Third Reich* poteva essere giocata in alcuni giorni e sulle complesse strategie necessarie per portare al successo finale il proprio schieramento vennero versati fiumi di inchiostrò - sia sulle riviste specializzate che sui libri.

Oggi, a quindici anni di distanza dalla sua prima uscita, il vecchio classico dell'Avalon Hill giunge sull'Amiga. Ogni aspetto del gioco originale è stato implementato in questa superba conversione, comprese le tabelle di risoluzione dei combattimenti "stampate" a lato della mappa. Il giocatore può decidere a quale schieramento di alleanze mettersi a capo: Inghilterra, Francia, Unione Sovietica e Stati Uniti oppure Italia e Germania. Si può giocare contro il computer o contro un amico.

La scala del gioco è strategica. La mappa raffigura l'intera Europa, ogni turno rappresenta una stagione (quattro turni per anno di gioco) ed ogni pedina un corpo d'armata. Si può scegliere se giocare uno scenario breve oppure l'intera campagna, ed il livello di abilità del computer. Durante ogni turno il giocatore investe i preziosi punti risorse nell'acquisto di unità militari. La rendita base delle varie nazioni viene aumentata dalla conquista di potenze statutarie minori (Jugoslavia, Polonia, Ungheria, Norvegia...) e da una base di crescita percentuale che varia da nazione a nazione.

Successivamente per ognuno dei tre fronti (occidentale, orientale e mediterraneo) deve essere decisa una strategia: se scatenare un'offensiva (pagando un ulteriore costo in punti risorse) o limitarsi a una guerra di attrito (inconcludente ma gratuita). Alcune regole molto schematiche ricostruiscono la guerra sul mare (con flotte di navi che intercettano trasporti

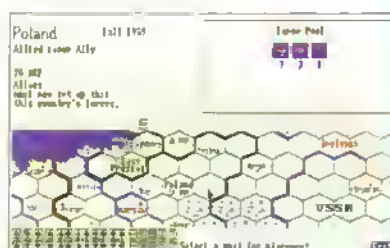
di unità o flotte avversarie) e nel cielo (le pedine che raffigurano gli aerei hanno valori di attacco che si sommano alle unità a terra).

Un altro discorso deve essere fatto per i bombardamenti strategici e la guerra di logoramento delle risorse avversarie sui mari (come nel caso dei sommergibili impiegati nella "Battaglia dei Convogli" in Atlantico). Questi conflitti vengono risolti con la spesa di punti particolari rappresentanti le forze aeronavali strategiche in campo.

L'interfaccia utente è ottima, anche se non può ovviare alla lentezza tipica di un gioco di guerra quando si tratta di muovere e piazzare le proprie armate. *Third Reich* ha due punti di forza: un sistema di gioco che - assistito dal computer - perde molta della complessità originaria ed una routine di intelligenza artificiale veramente notevole. Un grave difetto è la mancanza della possibilità di guidare una sola nazione, per esempio l'Inghilterra o la Germania, e di lasciare le altre al computer. Una scelta di questo tipo avrebbe snellito il gioco permettendo a un giocatore pigro o con poco tempo a disposizione di concentrarsi sui problemi militari ed economici di una singola potenza.

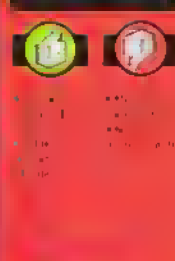
Per il resto *Third Reich* è un software che consiglia a tutti gli appassionati di wargame, ma solo a loro, per carità!

Vincenzo Beretta



Il fronte polacco, qui il 4 ottobre. Nella guerra, ora tocca a voi vincere.

K VOTO



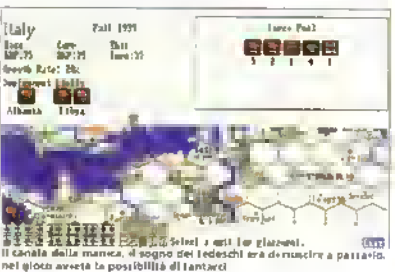
885 AMICA



Wow! Otter non appare soltanto il programma, ma non conosceva il gioco dell'Amiga. Nel però, dovete di certo un robotto manovrato da un uomo. La scelta delle varie navi che si possono avere (e che sono in conflitto) è veramente una grande novità. E nel solo caso di un wargame originale, ma il gioco è « rigido » molto volte da ogni sua apparenza. Le stesse più belle premiazioni di esordio si giocano anche a chi non ha il tempo o le voglie di sviluppare l'intera campagna, una pedina che potrebbe vincere due volte e giorni.

PROVE SU SCHERMO

THIRD REICH



In queste pagine trovate delle recensioni rapide e concrete. Il fatto di comparire in Striscia il Gioco non significa che il gioco non sia di valore. In questa sezione troverete soprattutto le nuove versioni di giochi già recensiti. Una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se il gioco può entrare a far parte della vostra collezione.

recensioni a cura di Alessandro Carrelan, Andrea Miumi, Tiziano Tonutti, Vincenzo Beretta, e Simone Crosignani



EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92

Elite, PC

"Spacca il palo, la traversa, fai ci un gol, facci un gol...". Quante volte avete sentito (e urlato al vento) questi con e quante volte siete tornati a casa davanti al fido computer per emulare le gesta dei vostri beniamini? Purtroppo, se avete un PC, di occasioni per divertirvi videocalcisticamente ne avrete avute senz'altro pochissime: date le scarse potenzialità di IBM e compatibili in campo arcade e la collocazione geografica delle maggiori case produttrici di software per PC (in USA il soccer è considerato uno sport per donnuciole), il numero di titoli calcistici meritevoli di menzione (come avrete visto sull'ultimo numero di K, con lo Speciale Campionati Europei) è davvero esiguo.

Benvenguto quindi quest' *European Championship '92*

della Elite, conversione di un coin-op Temco che ha riscosso un successo spaventoso nel nostro paese, *World Cup '90*. Bisogna ammettere che, grafica a parte, la conversione è davvero perfetta: mediore era l'originale da sala, mediocre rimane la versione PC.

Di primo acchito l'impressione non è sfarzerole: le opzioni (torneo, amichevole, joystick, AdLib, Roland e SoundBlaster supportate) sono numerose, le azioni, con rovesciate, colpi di testa e scivolate, sono spettacolari e i portieri sembrano più decenti del solito. In realtà, dopo qualche partita, ci si rende conto che la giocabilità è bassissima e i portieri sono talmente dementi da far sembrare Fion un geniale di del pallone. Se avete un PC e siete affamati di calcio, dategli un'occhiata: altrimenti lasiate pure perdere.



CLAK-CLAK

Idea, PC

Ecco un gioco che appartiene alla categoria dei cosiddetti "sprenimemini". Clak-Clak infatti è un rompicapo con i fiocchi che vi vede impegnati nel tentativo di muovervi da una parte all'altra dello schermo collegando una serie di ingranaggi. Ovviamente (come in tutti questi giurli) la cosa è molto più semplice e a dirsi che a farsi; a romperci le uova nel pane, intervengono infatti degli strani esseri pelosi che hanno il potere di far an ugnunire le ruote dei nostri ingranaggi.

Lo schema di gioco ricorda un po' quello di *Pip'mania*, gli ingranaggi vengono assegnati casualmente dal computer e noi dobbiamo fare del nostro meglio per inserire a sistema nel modo più vantaggioso

possibile. A nostra disposizione abbiamo alcune opzioni: le bombe, il tritino e l'olio; con le prime potremo eliminare gli ingranaggi posizionati in modo errato, con il secondo potremo sopprimere le peride creature "rugginifole", mentre con l'olio sarà possibile liberare gli ingranaggi bloccati dalla ruggine.

Il gioco è molto semplice concettualmente ma, come abbiamo già avuto modo di osservare al tempo della recensione per la versione Amiga, dispone di una giocabilità assolutamente straordinaria che riesce a tenere in allan davanti allo schermo per diverse ore. Dal punto di vista tecnico il programma è assolutamente identico alla versione Amiga ma del resto la conversione era molto facile. Consigliato a tutti gli amanti dei rompicapi.



THE COOL CROC TWINS

Arcade Masters, Amiga

Due allegri coccodrilli, Punk e Funk, sono i protagonisti di questo originale platform game e, tanto per cambiare, devono raggiungere la loro amata Daisy la coccodrillina. Il gioco si compone di 60 schermate, all'interno di ognuna, il compito dei gemelli è quello di illuminare totalmente le caselle a colpi di testa. Quello che rende il gioco diverso dal solito è il controllo dei personaggi e i loro movimenti all'interno dei livelli in cui si svolge l'azione: Punk e Funk sono in grado di rimanere attaccati sulle piattaforme, boi dello schermo compresi, e di ruotare intorno a queste in senso orario ed antiorario. Come unico mezzo d'attacco a disposizione si ha lo stesso salto usato per passare da un blocco all'altro;

i nemici vengono uccisi e i colpi durante il salto. La schermata di gioco è formata da una pittoresca immagine che fa da sfondo, da delle piattaforme, dalle caselle da illuminare, dai soli gonfi da oggetto tipo punti interrogativi (che deviano la direzione del coccodrillo in volo) porte (che devono essere colpite più volte per aprire e raggiungere l'obiettivo) ed altri. Il gioco è molto divertente, grazie anche al sistema che dà l'opportunità a due giocatori di essere contemporaneamente presenti sullo schermo di gioco. Forse all'inizio lo si trova sistema di controllo e abbastanza scomodo, ma basta un po' di pratica per superare il problema. Inoltre un sistema di codici permette di riiniziare il gioco dal punto interrotto.

VENDITA
 PER CORRISPONDENZA

PADOVA
Computer Time
PADOVA

Prezzi Iva Inclusa

VENDITA
 PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore joystick	new	680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia		chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25MHz, 11d 52Mb, 2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084c new		490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pitch (si trova anche con antisticker Amiga)		700.000
Nec 3fg 15" multisync 1024x768		1.100.000
Nec 4fg 16" multisync 1024x768		1.650.000
Nec 5fg 20" multisync 1280x768		2.800.000

Expansioni amiga

Expansione Amiga 500 512kb		58.000
Expansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Expansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Expansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Expansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Expansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Expansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk A/S/Seai

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7MS " Professional		1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 " con controller at-bns per amiga		chiedere!!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Pluton paint		500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200		320.000
Genlock rocket		280.000
Genlock Vhs Electronic design		750.000
Genlock S-Vhs Electronic design		990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi, 32 bit		385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga		45.000
Emulatore Ms-dos Atence Plus 16mhz +512Kb		499.000
Adattatore Atence normale per Amiga 2000		120.000
Drive esterno passante con internline		120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/monse		77.000
Kickstart 2.0 per Amiga 500/2000 1.3		120.000
Deviatore monse/joystick		29.000
Boot df1 per selezionare boot di partenza		19.000
Interfaccia 4 giocatori		24.000
Action replay III A500		160.000
Scheda antisticker A2000 Commodore		420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron		120.000

NOVITA' AMIGA

Maeh II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
 Speedy 68000 16Mhz A500/2000
 Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
 Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
 Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile installazione 68881
 Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile installazione 68881
 Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
 Scheda grafica Colomaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
 Scheda grafica Colomaster 24 bit 1600000 colori A500/2000
 Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
 Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

TELEFONARE
VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414
**CONDIZIONI DI VENDITA: TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
 SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO**
Pe-compatibili

PC 286 16/21		1.000.000
PC 386SX 25		1.600.000
PC 386DX 25		1.800.000
PC 386DX 33 64 cache		2.000.000
PC 386DX 40 64 cache		2.350.000
PC 486DX 33 64 cache		2.800.000
differenza Miniowercon led		+ 50.000
" Tower con led		+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256		+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm		+ 160.000
" drive aggiuntivi 5" 1/4 Teac		+ 110.000
" Vga E14000 1Mb 1024x768/256		+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori		+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu		+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms		+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms		+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms		+ 1.500.000
" Monitor Vga monocromatico		+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768		+ 550.000

Configurazione base: Desktop con led, 3,5 1.44Mb, vga 256kb, tastiera estesa, hard disk Fujitsu 45Mb, memoria 1mb/286/12mb/386/486/586/686/2 seriali e 1 printer controller 2 floppy e 2 hd
 I computer sono assemblati e testati. Dos 5.0 e monse sono compresi
 La garanzia e' della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0		240.000
Soundblaster professional		440.000
Videon III per Pc		600.000
Tavoleta grafica Summaseketch II		850.000
Tavoleta grafica 12x12 + penna mouse		450.000
Scanner Logitech 256 tonalita' di grigio		480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica		telefonare

Great Valley Production

Expansione D/8mb per A2000		221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500		1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000		813.000
Hard card + 120Mb Quantum A2000		1.212.000
Hard card + 240Mb A2000/500		telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller		1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest		204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller		1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest		321.000
Acceleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb		1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb		2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb		3.592.000
" 68040 A3000		5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000 PAL, Genlock, Video pip		
Frame grabber 1/25secondo, antisticker, 16.000.000 color		
software a corredo: Macropaint, Calligra pro, Scala		4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz esterna 11d		795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit		147.000

OFFERTA!!!

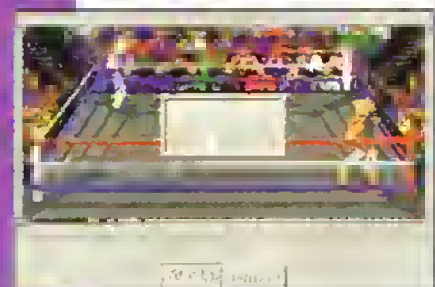
A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interruttore passante
2 contenitore dischi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

Siamo presenti con le nostre offerte alla
 pagina
***59134#**
 del VIDEOTEL
 Il servizio e' gratuito

GVP POINT
 RIVENDITORE AUTORIZZATO



900
M M M M M



915
M M M M M



"I have called you all together for a Purpose," Bilbo said. "I regret to announce that this is the END. I am going. I am leaving NOW..."

913
M M M M M



645
M M M M M

D/GENERATION

Mindscape, Amiga

Ebbene sì, dopo un paio di mesi di attesa *D/Generation* per Amiga è finalmente arrivato. La trama del gioco è molto semplice: in un centro di ricerca genetica la Genoc, una generazione di esseri mutanti si è impadronita dell'intero edificio e tiene in ostaggio tutti gli scienziati. Voi impersonate un pony express mutato di jelpae (??) che deve recapitare un pacco ad uno dei responsabili del settore delle ricerche. Atteniate sul tetto dell'edificio e, appena entrati, vi rendete conto dell'accaduto, non rimane che armarsi di coraggio e cercate di rinviare le cose a posto.

Il gioco non è complesso: si tratta di esplorare i vari piani dell'edificio, portando in salvo tutte le persone che riuscite a recuperare. Ovviamente le creature

mutanti cercheranno in ogni modo di ostacolarvi e voi dovete sconfiggerle utilizzando il vostro ingegno ed una pistola laser che trovate in una delle prime stanze. La giocabilità del programma è semplicemente straordinaria e richiama alla mente alcuni giochi per otto bit, in cui la grafica e il sonoro rivestivano un'importanza secondaria e tutta l'attenzione del programmatore era rivolta a mantenere alto il fattore K del gioco.

La conversione da PC è riuscita alla perfezione, la grafica è pressoché identica e così per il sonoro (non che fosse un lavoro difficile). La giocabilità è stata mantenuta per intero e i cancellamenti sono ridotti al minimo anche se a volte possono essere leggermente fastidiosi.

4D SPORTS BOXING

Electronic Arts, Macintosh

Alla Electronic Arts sono o proprio dei gran furboni: si sono accorti che un'altra ditta, la Mindscape, aveva prodotto un grande gioco di boxe e hanno pensato bene di riprodurlo nella loro serie *Electronic Arts Sports Network*. Ecco la genesi di questo *4D Sports Boxing* per il Macintosh che fra i suoi primi pregi vanta quelli di poter girare su praticamente tutte le configurazioni hardware sfruttandone a pieno le caratteristiche.

Il gioco, è una perfetta simulazione poligonale del mondo della boxe, i pugili, infatti, sono i più odiati facendo uso della tecnica tanto cara a tutti gli appassionati di simulatori di volti. Il livello di dettaglio è ovviamente selezionabile e varia da dei pugili filiformi a degli atleti veri e propri con tanto di espressione che varia a seconda

dell'andamento dell'incontro (e delle botte prese). Le opzioni sono decine e permettono di selezionare la durata dell'incontro, le capacità del proprio pugile, il suo nome, il suo aspetto e tutta una serie di variabili che contribuiscono a rendere il gioco incredibilmente realistico.

La ciliegina sulla torta è comunque rappresentata dalle infinite possibilità di ripresa fornite dalle telecamere e ai bordi del ring che possono essere disposte proprio come se fossimo i registi di un importante evento sportivo, consentendoci di assistere a dei replay ultraspettacolari.

I controlli di gioco sono immediati e permettono di ottenere i colpi desiderati con facilità. Un gioco che non dovrebbe mancare nella vostra libreria.

Interplay/Electronic Arts, Amiga

Parecchi mesi or sono, tutti i lettori di K che apprezzavano J.R.R. Tolkien vennero conquistati da *The Lord of the Rings*, un fantastico gioco che si proponeva di tracciare su computer le fantastiche avventure paritiche dalla mente del famoso scrittore inglese.

Tutti coloro che possedevano un IBM corsero ad acquistarlo mentre agli infelici possessori di Amiga non rimane che rassegnarsi ad una lunga attesa. Attesa che finalmente è giunta alla fine.

Il gioco si propone in maniera molto simile ad un'altra avventura di successo, stiamo parlando di *Ultima VI* della Origin e soffre, purtroppo, dello stesso tipo di problemi. Il programma che girava senza problemi

sull'IBM, risente di alcune carenze dell'hardware Amiga: microprocessore non velocissimo e hard disk non di serie (se non sul 600). Questo porta ad un aggiornamento dello schermo non velocissimo e a dei cancellamenti abbastanza frequenti mentre ci si sposta attraverso la Terra di Mezzo.

A parte questi difetti, ci troviamo di fronte ad un'avventura molto avvincente, realizzata con estrema cura e che grazie alle sotto-titoli inserite dai programmatori, riesce ad essere interessante anche per chi, come chi scrive, conosce a memoria ogni parte del libro. L'interfaccia utente è ottima, la grafica carina (anche se si poteva fare di meglio) e il sonoro adeguato. In conclusione, per tutti coloro che hanno atteso l'arrivo di questo gioco per Amiga, un acquisto consigliato.

BONANZA BROS

US Gold, Amiga

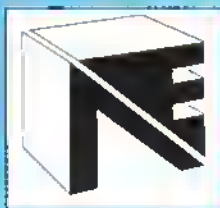
Le conversioni arcade della US Gold non hanno un'ottima fama, spesso e volentieri la casa inglese spende tutti i soldi del budget per acquistare la licenza e per i poveri programmatori non rimangono che le briciole, con varie conseguenze.

Nel caso di *Bonanza Bros* il lavoro, dal punto di vista tecnico, non era sicuramente improbo e alla US Gold sono riusciti a conservare più o meno intatte le caratteristiche del coin op originale.

Peccato che il gioco in questione non fosse niente di speciale (già nella versione originale e che questa versione Amiga non solleva) (ovviamente, trattandosi di una conversione) la situazione. Una volta caricato il programma si viene accolti da una presentazione

grafica a cui fa seguito uno schermo in cui dobbiamo scegliere se giocare da soli o insieme ad un amico. dopodiché ci vengono consegnati gli oggetti che dobbiamo recuperare nel primo edificio e veniamo immessi nel gioco vero e proprio.

I protagonisti sono due sgarbiati fratelli: Robo e Mulo Bonanza, che si aggrano con fare furbo per le stanze di enormi edifici, andando in cerca di oggetti da rubare per riempire il capace sacco che penzola sulle loro spalle; nella loro ricerca vengono ostacolati da guardie, poliziotti, cani da guardia ed altri personaggi che non vedono l'ora di mettere loro le mani addosso. Il gioco procede sempre così, senza variazioni, diventando in breve tempo assai monotono. In sostanza, l'Amiga fa il suo dovere ma non si poteva pretendere di più.



NEWEL[®] srl Computers ed accessori
 20155 Milano - Via Mac Mahan, 75
 Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
 Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
 TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche
 il Sabato
 Orari:
 9.00 - 12.30
 15.00 - 19.00**

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutto l'Italia, sorrai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K PER A500 E A500 PLUS	L. 59.000
512 K + CLOCK PER A500	L. 69.000
1,5 Mb + CLOCK PER A500	L. 179.000
2 Mb + CLOCK PER A500	L. 279.000
1 Mb PER A500 PLUS	L. 139.000
2 Mb ESTERNA PER A1000	L. 390.000
2 Mb ESPANDIBILE A 8 PER A2000	L. 350.000
ESPANSIONI ESTERNE SUPRA	L. 390.000
2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L. 449.000

ROCKGEN-PLUS
 Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titrer" professionale per titolazione in omaggio.

Super Video Digitizer L. 380.000

Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

AMIGA SCANNER L. 270.000

DIGITALIZZATORE VIDEO L. 499.000

"VIDEO 3.1" PER AMIGA

INTERFACCIA MIDI L. 39.000

IN - OUT - TRIM

INTERFACCIA MIDI L. 69.000

PROFESSIONALE

MODEM 300/1200/2400 L. 199.000

BAUD HAYES COMP.

CONTROLLER 2091 COMMODORE L. 275.000

ESPANDIBILE 2 Mb RAM - SCSI/TURBO

Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

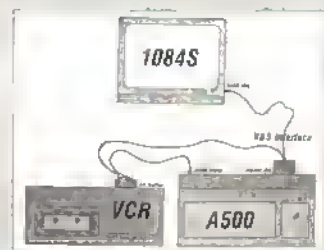
NOVITA' ASSOLUTA! "RIVOLUZIONARIO"

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 199.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directory o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

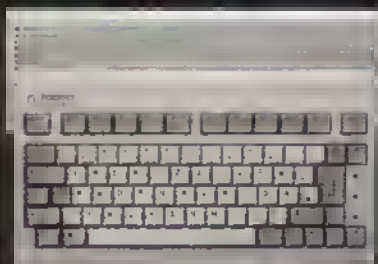
Software e manuale in italiano!

DISPONIBILE



NOVITA'!

AMIGA 600 !!!



Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Super Sound Amiga L. 79.000

Digitalizzatore Audio stereofonico amatoriale di ridotte dimensioni per un ingombro minimo. Compatibile con il Software AudioMaster II.

Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000

Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio.

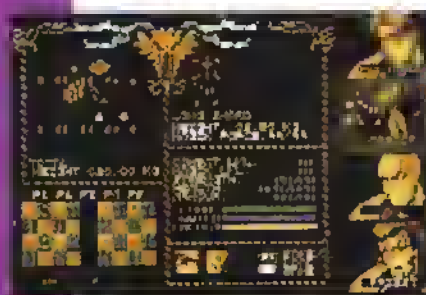
Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.



885 Amiga



925 Amiga



933 PC



800 Amiga

MIGHT & MAGIC III

US Gold, Amiga

Il mondo dei giochi di ruolo per computer è ormai affollato da una serie quasi interminabile di prodotti, di provenienza ora anglosassone, ora americana. Nella massa di questi programmi emergono i classici: quei prodotti che ormai si sono costruiti una reputazione basata su numerosi episodi di successo. È fra questi che ritroviamo la serie di *Might & Magic*, ormai giunta al terzo episodio. Iniziando il gioco (che dispone di un'ottima vista 3D con grafica curata e ben definita) il vostro vecchio nemico Skeletoni vi lancia la sua ennesima sfida in una bellissima sequenza animata con voce campionata. Come al solito le forze del male stanno per minacciare la pace nel regno e voi vi dovrete incaricare di riportare le cose a posto. La

vostra compagnia di avventurieri è composta da sei personaggi ma altri due si potranno aggiungere in seguito; se non siete soddisfatti dei personaggi iniziali potrete visitare una taverna e assoldarne altri. Ciò che impressiona del gioco sono le dimensioni, vi ci vorranno settimane per esplorarlo tutto e chissà quante altre per venire a capo di tutti i problemi che affliggono la roba a terra. Il sistema di controllo dei personaggi è un po' macchinoso, soprattutto durante i combattimenti ma, in compenso, l'inventario e i prapoc e di facile utilizzo. I mostri e le magie sono numerosi e sicuramente non vi verranno a noia ma per le dimensioni e la varietà di gioco c'è un prezzo da pagare e per *M&M III* questo si traduce in interminabili accessi ai dischetti (ben sei!) che rendono il gioco invivibile.

MONKEY ISLAND II

Lucas Arts, Amiga

Alleluia! Dopo mesi di trepidante attesa, il seguito di una delle più belle e divertenti avventure che siano mai state realizzate è finalmente disponibile per Amiga, e i risultati non sono niente male. Riassumiamo brevemente la trama: l'impepido Guybrush Threepwood, dopo aver eliminato il fantasma di Le Chuck, è finalmente riuscito a diventare un famoso pirata, ricco e, soprattutto, rispettato. Però, durante uno dei suoi viaggi, ebbe la sfortuna di incontrare un certo Largo, il quale gli rubò la barba ancora viva di Le Chuck e così questa lo fece tornare in vita. Sarà, quindi compito, del giocatore e aiutato Guybrush a sconfiggere ancora una volta la terribile minaccia rappresentata dal malvagio pirata.

Monkey Island II è un'avventura grafica che utilizza l'ormai famosa interfaccia SCUMM per permettere al giocatore di interagire direttamente col protagonista. Ciò che più colpisce del gioco sono, di sicuro, i personaggi e la loro animazione. La grafica perde poco o nulla dalla versione MS-DOS, infatti i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nel modellare i disegni, e difficilmente si possono vedere 32 colori usati così bene, senza contare che lo scrolling dello schermo è fluido, e non scattoso come ci si aspettava. L'unica pecca è data dal numero di dischi, che sono ben 11, inoltre i lunghi caricamenti hanno l'effetto di spezzare l'azione a discapito della giocabilità (è comunque presente un'opzione per installare il gioco su hard disk, rendendolo così molto più fluido e giocabile).

SHADOWLANDS

Domark, PC

Eccoci arrivati a parlare del gioco che per un paio di numeri si è menzionato il titolo di K-parametro del gioco di ruolo. *Shadowlands* nella versione PC non differisce molto dalla versione per l'Amiga, anche la grafica VGA non presenta variazioni di rilievo rispetto al 32 colori della macchina di casa Commodore. L'azione si svolge in grafica 3D isometrica ma la particolarità che contraddistingue il gioco è il sistema Photoscape, che permette di rappresentare la luce in maniera realistica. I personaggi disporranno di torce che illuminano l'anno, però, soltanto una piccola parte dello schermo, lasciando il resto in una sorta di penombra che lascerà solo intravedere i mostri che vi si aggirano. Questo sistema viene utilizzato durante il gioco anche

per creare degli enigmi nuovi ed interessanti, esistono infatti delle specie di forcellucche che sono in grado di reagire alla presenza della luce, attivando dei meccanismi particolari.

Un'altra peculiarità di *Shadowlands* è il sistema di controllo indipendente che si ha sui singoli personaggi: a differenza della maggior parte dei giochi di ruolo su computer, infatti, in *Shadowlands* possiamo assegnare compiti differenti a ciascun personaggio, separando la compagnia di avventurieri e seguendo i movimenti di ciascuno separatamente. La cosa non è fine a sé stessa ed esistono degli enigmi che richiedono forzatamente la separazione del gruppo. Se vi piacciono i giochi di ruolo date un'occhiata a questo prodotto che rimane più sempre un ex K parametro.

WINTER SUPERSPORTS 92

Flair Software, Amiga

L'uscita di un titolo sugli sport invernali in piena estate potrebbe far se spinger e più maligni di voi a dubitare delle capacità di marketing della società produttrice. In realtà questo programma, così come altri usciti in precedenza, vi permette di provare l'ebbrezza di discipline difficilmente praticabili persino d'inverno quali, per esempio, il bali ramping (patinaggio di velocità con salto di ostacoli) o lo slaloo (gara dove si sfidano piloti di potenti motoslitte).

Per rendere più divertente e realistico il proprio prodono, i ragazzi della Flair hanno utilizzato sia la grafica bitmap (nelle discipline sciistiche, ossia la discesa libera, lo slalom gigante ed lo slalom testa a testa, nonché nello slaloo), sia quella vettoriale (per

il bob, lo slittino, il pattinaggio di velocità ed il bali jumping). Sebbene queste ultime specialità siano state meglio riprodotte, si a detto che tutti gli sport invernali riproposti sono stati realizzati con una certa accuratezza. La possibilità di competere direttamente con ben cinque amici incrementa notevolmente la longevità del prodono e, soprattutto, il divertimento, in particolar modo nello slalom e nella discesa libera infatti, è davvero gratificante precedere gli avversari anche solo di pochi centesimi.

L'unica nota dolente viene dalla giocabilità, un po' sacrificata nelle due gare di pattinaggio dove per accelerare è necessario il tanto detestato smantamento del joystick. Buona invece la presentazione delle singole discipline mediante brevi sequenze animate.



COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA

NEC Texas Instrument **Atari Nintendo** **mita**
RIVENDITORE AUTORIZZATO
US Robotics **UNISYSTEM** ● **HYUNDAI** Star
Commodore **Canon EPSON** RIVENDITORE AUTORIZZATO **SEGA**

CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI

'92

PREZZI PIAZZI!

Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!

SUPER Amigo 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000

Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000

Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

Prezzi IVA compresa. Vendita anche per corrispondenza !

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...



L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ



K

TEL. 02/66.10.32.23 FAX. 02/66.10.32.22



JAGUAR

XJ220

Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraversa 12 paesi. Correrai con le più sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.

- **Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.**
- **Possibilità di gioco ad 1 a 2 (Schermo diviso a metà).**
- **Controllo via Joystick o Mouse.**
- **Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!**
- **Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!**

SOFTTEL

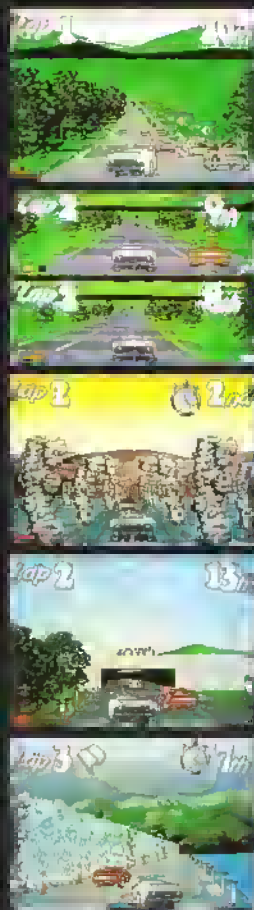
Via Antonino Salinas, 51/7-00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812



Disponibile per
Commodore Amiga
e Atari st
(Entrambi 1 mego).

CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSIMILE: (0332) 381511



Schermate dalle
Versioni Amiga.

Tricks n' Tactics

...a mese arriva puntuale come sempre l'appuntamento con i TNT, curati dal famigerato Paolo Paglianti. Nelle prossime dieci pagine la soluzione completa di *Star Trek*, e la seconda parte di *Shadow Lands* e *Immortal*. Mitico! Ricordatevi che se avete bisogno di una mano, Paolo Paglianti è a vostra disposizione ogni venerdì dalle 18:00 alle 19:00, telefonando allo 02/33100413 o faxando allo 02/33104726. Se poi siete informatizzati al punto da avere un modem, chiamate Ultimo Impero allo 02/55302337. OK?

THE IMMORTAL

SECONDA PARTE



Grazie a Cristiano Biglieri, potrete finalmente vedere la fine del malefico mago che ve ne ha combinate di tutti i colori...

QUINTO LIVELLO

IL QUARTIER GENERALE DEI FOLLETTI

Prendete l'uovo e seguite il folletto; parlate con la truppa ed entrate nell'altra stanza, comprate la pozione dal mercante e ritornate nella stanza di prima. Usate la pozione per impicciolirvi ed entrate nella crepa; dirigetevi subito verso il baule (cercando di non farvi calpestare). Quando sarete ridiventati normali aprite il baule e fate man bassa di tutto. Dirigetevi verso la porta e quando i due troll cercheranno di attaccarvi, bevete l'acqua; Infatti, mentre la vostra energia aumenta non potranno attaccarvi. Appena potrete muovervi, uscite dalla stanza. Usate le fireball per uccidere i due mostri, perquisiteli ed uscite.

Utilizzate il sensore e seguite il percorso indicato dalla nota: sinistra, giù, destra, giù, sinistra, giù, destra, su, destra, giù; se sbaglierete strada, il sensore emetterà un suono più forte. N.B. Non scendete le scale: è inutile. Quando riuscirete ad entrare nella stanza, andate subito verso il basso senza fermarvi: in quel momento si schiuderà l'uovo che avete raccolto all'inizio, facendo uscire un essere volante. Andate sopra il cerchio e utilizzate la sacca dei vermi; il volatile si fermerà.

I CODICI

Attenti a cosa inserite, perché potreste trovarvi con -980 punti ferite...

Livello 2 - "757fc10006f70"
Livello 3 - "6e1ec21000e10"
Livello 4 - "465fa31001eb0"
Livello 5 - "d4bfd41000eb0"
Livello 6 - "bcfef51010e41"
Livello 7 - "6b10fb1010ac1"
Livello 8 - "e590d710178c1"



sul cerchio per mangiarli, facendo aprire una bottiglia. Scendetevi. Riposatevi. Scendetevi.

LIVELLO 6

LA TANA DEI RAGNI GIGANTI

Dirigetevi verso uno dei due buchi, aspettate che il ragno appaia nel buco opposto ed entrate. In questa stanza troverete un grosso ragno, andategli vicino e, appena lo vedete alzarsi, spostatevi velocemente (facendo attenzione a non andare addosso alle ragnatele); appena ha lanciato la ragnatela allacciatelo subito, non è difficile da uccidere.

Scendetevi la scala. Prendete la bottiglia d'alcool e utilizzatela sul forziere. Quindi apritelo e prendete tutto quello che trovate nell'interno.

Scendetevi la scala (facendo sempre attenzione a non toccare i mucchi di ragnatele) e, una volta scesi, non muovetevi o verrete assaliti dai ragni. Tanciate invece l'incantesimo di levitazione e proseguite, evitate come al solito le ragnatele. Arrivati alla fine del corridoio, aspettate che l'incantesimo si dissolva, e salite le scale. Riposatevi e, dopo un breve sonnellino, scendetevi di nuovo.

LIVELLO 7

LA PIOVRA

Per avere un po' di tranquillità, fate fuori il troll, quindi scambiate quattro chiacchiere con il pignone, che poi è Dunric; consegnategli l'anello, e in cambio riceverete tre incantesimi. Scendetevi le scale, ma preparatevi ad uno scontro, neanche troppo difficile. Poi proseguite; qui viene il bello (o il brutto, a seconda dei punti di vista, NdR); appena scesi dalla scala vedrete il corridoio allagato e il mago, molto saggiamente, salirà su una botte. Seguendo il corridoio, troverete Nerloc, una specie di piovra più cattiva di quella di Verne. Distragete il mostro (bella distrazione!) facendovi inseguire, in modo da permettere al folletto di aprire una botola che dovrebbe risucchiare sia l'acqua che il mostro. Sempre con il l'entacolare amico alle calcagna, dirigetevi quindi verso il vortice, senza mai rallentare. Indi gettateli nel vortice!

LIVELLO 8

LA SFIDA FINALE...

Aprire il forziere, scendetevi e passeggiate al centro della stanza. Quindi lasciatevi cadere nella botola, e preparatevi a due titanici scontri; per fare la barba al drago, basta lanciare prima lo spell Blink e utilizzarlo 6 volte (ogni volta che premete il pulsante del joystick sparirete per qualche secondo) quindi per non bruciarsi alla settima fiammata, utilizzate il Fire Protection (occhio alla finta!). Alzate l'ampio e vedrete Merdani (ahi, ahi, NdR). Per controbattere i suoi malfici incantesimi, utilizzate prima tre volte lo Statue, poi il Sonic e altre tre volte lo Statue. Quando infine vi mostra l'armata, utilizzate il Magnetic e... lo avrete sconfitto!



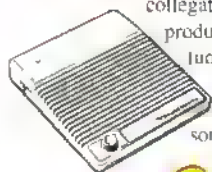
Disney
SOFTWARE



CHI VUOLE METTERSI NEI PANNI DI ROGER RABBIT?

THE SOUND SOURCE

collegata al tuo PC
produce le voci dei
tuoi eroi offrendo
orchestrazioni
ed effetti
sonori fenomenali.



DISPONIBILE
per PC e compa-
bili.
Prossimamente
per l'Amiga.

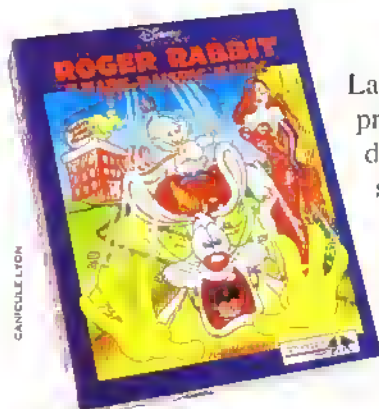


Chi è così pazzo da mettersi nei panni di ROGER RABBIT?... TU!

La tua missione : riagguantare quel monello di BABY HERMAN prima che MOMMY si accorga della sua fuga. Altrimenti ne vedrai di tutti i colori. Ti aspetta ogni sorta di inghippo: il birbante è molto sveglio e la travolgente JESSICA ti tiene d'occhio. Sei stato avvisato... La Disney Software ti offre questo cartone animato interattivo con una grafica fantastica, delle animazioni deliranti e una colonna sonora che è la fine del mondo.

Developed by BlueSky Software
© 1987 The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

Distribuito da



CANCALE LYON

CTO

GAME GIOCCANDO GAME
S.R.L.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggiorella, 163 - F
Tel. 081/5050134 - Fax 081/5248661

Distributore per l'ITALIA

NEO-GEO®

OK IL PREZZO È GIUSTO

- 1 console più joystick, preso scarti, adattatore 220V
- più una di queste 4 cassette in omaggio solo a £. 480.000

ABBONARSI CONVIENE!
Entra a far parte del
CLUB NEO - GEO

Con sole £. 1370 al giorno potrai noleggiare una cassetta a tuo scelta che ti verrà sostituita ogni mese per 12 mesi

L'Abbonato ha diritto allo sconto "del 15 % su tutti i prodotti NEO GEO

Puoi noleggiare la cassetta anch'essa non sei abbonato.

NON CI CREDI TELEFONA !

NOVITA' NOVITA' NOVITA'

Cyber Lip

NAM 75

League Bowling

Puzzled

PROPOSTA

Nam 75	90.000
Madman Land	40.000
Rocking Hero	40.000
Ninja Combat	40.000
Super Spy	40.000
Cyber Lip	90.000
Puzzled	90.000
League Bowling	90.000
Top Player Gatt	90.000
Baseball Star Professional	90.000
Sengoku	180.000
Ghost Pilot	180.000
King of the Monster	180.000
Blue 1 Journey	180.000
Alpha Mission II	180.000
Crossed Swords	210.000
Super Baseball in the Year 2020	210.000
Eight Man	210.000
Thrash Rally	210.000
Fatal Fury	210.000
Soccer Brawl	210.000
Football Frenzy	210.000
Mutation Nation	210.000
Last Resort	210.000
Ninja Commando	210.000
King of the Monster II	210.000
Anno Duros	210.000
Sengoku II	210.000

GIOCHI FLENCATI SONO GLI STESSI DELLA TUA SALA GIOCHI

NON CI CREDI TELEFONA !

NOVITA' NOVITA' NOVITA'

Ninja Commando

Soccer Brawl

Fatal Fury

Mutation Nation

Thrash Rally

Last Resort

NEO GEO

Emozioni Senza FINE

Now Che Qualcuno e che Suoni!

N. B. : Ai sopra elencati prezzi si deve aggiungere IVA 19%.

IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000*

AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*

AMIGA 500 PLUS L.300.000*

AMIGA 2000 L.800.000*

CDTV L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE - Piazza Martiri della Libertà' 7/b
20026 Novate Milanese (MI) - T.02/3548765 - 3544283

STAR TREK

Spazio... ultima frontiera! Eccovi la soluzione delle sette missioni quinquennali dell'astronave Enterprise e del suo equipaggio, per esplorare là dove nessun hard disk è mai giunto prima...

P.S: la soluzione non permette di raggiungere il 100% in ogni missione, ma "solo" il 90-95%. Per raggiungere il punteggio pieno (con 4 commendation point) dovrete esplorare minuziosamente tutte le locazioni di ogni avventura, parlare con tutti personaggi e esaminare tutti gli oggetti.



1.1 Scambiando due parole con il capo, scoprirete cosa minaccia la colonia. Quindi incamminatevi verso nord.

1.2 Parlate con i feriti e il capo-scientista, e poi andate nel capannone e fianco. Quando avrete l'Hypoditoxin, utilizzatelo sul ferito, e fatevi dire quel che gli è successo.

1.3 Prima di tutto, distillate l'Hypoditoxin utilizzando le bacche sull'Ardak-4, quindi utilizzate la mano del simil-Klingon sugli attrezzi del tavolo centrale. Parlate allo scienziato della colonia per avere qualche informazione sui suoi reperti e utilizzate l'icona per prendere gli oggetti sulla bacheca di vetro, e arriverete...

1.4... In questo schermo, l'unico oggetto veramente necessario è il Twisted Metal (il quarto da sinistra), ma potrete aumentare il punteggio prendendo il teschio dell'animale. Tornate poi all'ingresso della grotta e entrateci.

1.5 Appena arrivati, spunteranno dal nulla tre Klingon, che inizieranno a spararvi addosso. Tre colpi ben mirati, e potrete continuare la vostra esplorazione. Prima di continuare verso Nord, prendete la mano che è stata tagliata dal braccio di uno dei simil-Klingon.

1.6 Arriverete all'imbocco di una grande, sospetta caverna. Prendete le bacche rosse, e andate nell'Inferno della colonia (il primo capannone dello schermo iniziale).

1.7 Per poter esaminare la porta, dovrete disintegrare i massi con i laser rossi. Sparate prima al masso in alto a sinistra, altrimenti l'ufficiale della sorveglianza farà una brutta fine. Curate con McCoy il ferito, quindi utilizzate la mano riparata da Spock (nel laboratorio) nella fessura a destra della porta.

1.8 Scoprirete quindi che la grotta è un rifugio creato dai precedenti abitanti del pianeta. Esaminare il pannello. Se avete fatto tutto nella maniera corretta, apparirà un alieno (si fa per dire, visto che è a casa sua). Consegnategli il Twisted Metal e avrete finito la prima missione!

1.9 Posizionate le tre levette in modo da metterle al centro del loro percorso.

1.10 Dopo aver massacrato (si spera!) la vostra astronave gemella, selezionate Polux V come destinazione. Arrivati nel sistema scelto, teletrasportatevi sulla superficie del pianeta.

2.1 Appena arrivati a Bela Myamid, dovrete massacrare un paio di astronavi Elasi (date un'occhiata al box sul combattimento). Quindi mettetevi in orbita vicino all'astronave e prima parlate con il "comandante", poi inserite "Masada" nel computer di bordo. Scoprirete il codice (293391-197736-3829) che permette di abbassare gli schermi della Masada. Dopo averli abbassati (selezionando Uhura e "override code"), teletrasportatevi a bordo dell'astronave catturata dai pirati.

2.2 Appena arrivati, utilizzate McCoy sull'ufficiale ferito, curatelo con il primo soccorso, raccogliete il Transmogifier e andate nel corridoio. Se avete già modificato il Transmogifier, utilizzatelo insieme ai cavi più lunghi, sui comandi del teletrasporto e teletrasportatevi in sala comandi.

2.3 Prendete gli oggetti che si trovano in basso a destra. Quindi entrate nella porta a destra.

2.4 Appena entrate, utilizzate i laser per abbattere i due pirati di guardia. Quindi utilizzate Spock sui cavi tra la porta e i comandi della porta e poi aprirete



la. Prendete i cavi e modificate il Transmogriper. In questo modo, utilizzate un laser con il carica laser (Welder) quindi utilizzate il Welder sulle bacchette di metallo (Scraps of Metal) e unitelo al Transmogriper. Quindi tornate nella sala Teletrasporto.

2-5 Non sparate, anche se i pirati estraggono le ermi. Parlate invece con il capo-pirata e chiedetegli di arrendersi. In questo modo, completate l'unità anti-G. Quando avrete anche la terza bombola e la chiave inglese, utilizzate il Synthesizer prima per creare dell'ammoniaca (bombe H e N) poi dell'acqua (O e H). Il gas TLTDH (Polybetylcarbonato) nell'apertura di centro e le bombe O e H e l'antidoto (il Sempale nell'apertura centrale e le bombe N e H).

3-1 Arrivati ad Ark-7, dovrete combattere contro i Romulani. Dopo lo scontro, avvicinatevi alla stazione orbitante e teletrasportatevi.

3-2 Utilizzate prima Spock e poi McCoy sul computer di bordo. Quindi passate per la porta a nord.

3-3 Aprite l'armadietto a nord e prendete l'unità anti-G. Quando avrete anche la terza bombola e la chiave inglese, utilizzate il Synthesizer prima per creare dell'ammoniaca (bombe H e N) poi dell'acqua (O e H). Il gas TLTDH (Polybetylcarbonato) nell'apertura di centro e le bombe O e H e l'antidoto (il Sempale nell'apertura centrale e le bombe N e H).

3-4 Prendete la chiave inglese e utilizzatela per aprire il pannello di sinistra (quello in basso) e la grata di destra. Prendete quindi l'Insulaten (la polvere che esce dal pannello di sinistra) e, aperte l'armadietto a destra, utilizzate la chiave inglese per scollare la bombola di azoto (N) e prendetela con l'unità anti-G. Quando avrete il gas

TLTDH, utilizzatelo sull'apertura dove c'era la grata.

3-5 Andate a nord. Quando avrete l'Insulaten, utilizzatelo sul Distillatore per ottenere il Polybetylcarbonato. Prendete la Oroboros Virus Culture dal Fiezer, e posizionala nel macchinario in alto nell'apertura di destra, insieme al flacone di ammoniaca (che deve essere messo nell'apertura più alta a sinistra). Avrete così il Sempale. Tornate a sinistra, nel laboratorio. Quando avrete liberato i piani inferiori di TLTDH (attraverso la grata di prima) potrete scendere per le scale.

3-6 Curate tutti i Romulani e, se non l'avete già fatto, Spock, utilizzando la siringa di antidoto. Quindi andate verso nord.

3-7 Liberare i due scienziati terrestri e utilizzate le siringhe sui comandanti Remulano. Infine dategli la bombola di acqua, e vi guadagnerete le ali delle Legioni Romulane. E anche questa missione è finita!

4-1 Ok, ci siete. Mettetevi in orbita e teletrasportatevi sulla nave aliena.

4-2 Prendete la lente, il Dedecagen e il Degrimer. Inserite la lente nel Degrimer, e otterrete un'arma micidiale. Andate a nord.

4-3 In questa stanza non dovreste incontrare nessuno. Se vedete che l'impianto di Sussistenza è in avaria, utilizzatelo e riparate e tornerà come nuovo.

4-4 Utilizzate Spock prima sui triangolini blu, poi su

quelle viola. Andate a nord (passando per la porta di sinistra).

4-5 Siete nell'Infermeria. Andate verso nord. Quando troverete Mudd avvelenato dal gas verde, utilizzate Spock su Mudd per metterle fuori combattimento, quindi prendete la fiala verde e utilizzatela sul Meninger Station (la colonna al centro). Infine utilizzate McCoy su Mudd per curarlo. Quando avrete finito, tornate nella sala di controllo (a nord) e, utilizzando Kirk sui controllori, teletrasportatevi sull'Enterprise.

4-6 Prendete il riparatutto appoggiato sulla sedia, e andate a sud. Quando avrete downloadato il contenuto della libreria, potrete, utilizzando Spock sui comandi, accedere al Sensori, alla Navigazione e all'Engineering - provandoli tutti una volta, scoprirete che non potete muovere l'astronave. Utilizzando invece il Capitano Kirk, potrete vedere le stelle e comunicare con l'Enterprise. Prima di lasciare l'astronave, dovrete salvare Mudd!

4-7 Questa è la "biblioteca" degli alieni. Per il suo contenuto, dovete utilizzare sul grande dodecagono giallo al centro della stanza prima Spock, poi il Tricorder scientifico e infine il piccolo dodecagono trovato nel primo quadre. Tornate poi nella sala Controlli, a nord.

4-8 Arrivati ad Harlequin, prima di poter seguire l'astronave del "mercante" Mudd verso Harappa (che recza di nomi, NdR), dovrete combattere contro gli Elasi.

5-1 Appena arriverete a Digital, incontrerete i famigerati Klingon. Rispondete con le frasi 2 e 1 (se non rispondete in questo modo vi troverete in mezzo ai guai) e mettetevi in orbita. Sentite il parere di Spock e teletrasportatevi sulla superficie del pianeta.

5-2 L'uomo vi teletrasporterà in una fossa-piagnone. Ed è solo l'inizio!

5-3 Prendete i sassi, utilizzatene uno sulla tana del serpente e catturatele. Quindi lanciate i sassi alla fiana arrociolata (è un po' a sinistra della fiana già penzolante). Salite la fiana e andate a sinistra.

5-4 Uscite verso sinistra.

5-5 Prendete le tre gemme verdi e posizionatele nelle tre fen del piedistallo di sinistra. Quindi entrate nelle "specchie" a destra. Un'entità millenaria giudicherà il vostro comportamento e quello del Klingoniano, e, rispondendo con le frasi 1 e 2, potrete terminare felicemente anche questa avventura.

5-6 Lanciate due sassi alla guardia e prendete il coltello ai suoi piedi.

5-7 Uscite passando a nord. I lunghi sono velenosi, quindi alla larga!

5-8 Tagliate con il coltello la pianta ai piedi del grande albero e gettatela nella pozza. Passate quindi sopra l'albero caduto e uscite.

5-9 Prendete il cristallo rosso (dilitium) con il coltello e uscite verso sinistra.

5-10 Avete convinto il vostro "secondino", che vi permetterà di tornare sull'Enterprise.

5-11 Appena teletrasportati...

5-12... Ritroverete i Klingoniani. Meglio non rispondere troppo male, e finirà a laserate! Rispondete con le frasi 1 e 1.

5-14 Finirete in un'altra cella (e due, NdR). Utilizzate il laser rosso sul pavimento a destra per fufuqefai, e immergetevi dentro un bastone. Lanciate poi il bastone "coirazza" contro le scarpe elettriche che bloccano l'uscita. Infine analizzate il pannello della porta con il Tricorder scientifico, comunicate con l'Enterprise (fasi 2 e 1) e infine utilizzate Spock sul pannello.

6-2 Inserire il codice 10200 per entrare.

B-3 Esaminate la console di sinistra, e beccatevi la storia del pianeta. Quindi utilizzate Spock sul pannello di destra e inserite il numero 122.

6-4 Utilizzate il Tncorder scientifico sul pannello vicino alla porta a nord. Quindi utilizzatelo sopra un sasso e andate a destra. Quando avrete la scheda magnetica, inseritela nel pannello e potrete andare nella stanza successiva.

6-5 Prendete i cavi nella scatola al centro. Quindi utilizzate il Tricorder scientifico sul pannello di controllo e scegliete il valore 100. Quindi mettele i



I COMBATTIMENTI
Ster1 - Il primo combattimento è simulato, quindi l'Enterprise non viene danneggiata sul serio. Alzate subito gli scudi, e

poi ermete i laser. Il vostro avversario è geffe come voi, quindi se lo baccate di ceda potrete tergli digerire un pale di colpi ben piazzati. State molto attenti a non et-teccarlo frentelmente!

Elesi - Le astronavi degli Elesi sono mele armate, ma mette maneggevoli. Il trucco sta nell'anticiparle, sperando davanti alla loro prua. Cercate di non tarvi attaccare da due di esse contemporaneamente, perché in questo caso sarebbero letali.

WarBird - L'astronave Romulana è veloce, ma armata un po' meno dell'Enterprise. Il suo asse nella manica è lo cloaking device, che le permette di sperire dal radar e dallo schermo per una decina di secondi. Scoprirete che quando è invisibile, non può attaccarvi! Quindi, appena eccenna a mascherarsi, iniziate a colpirla: vedrete andare a segno i colpi! Con un po' di fortune potrete distruggerla senza subire molti danni.

Ster2 - Lo scentre finale è sicuramente quello più impegnativo. Il clone dell'Enterprise di per sé non è particolarmente duro, ma le due astronavi Elesi sono veloci, e una mente ben tre lancie-toteni! Cercate di distruggere l'Enterprise prima che epeieno le altre due nevi, e poi dedicate la vostra attenzione a quelle con il triplice colpo.



Missione 6

sassi sull'impronta appena creata e utilizzate di nuovo il laser con potenza 1; otterrete una scheda magnetica (un po' smagnetizzata...) da utilizzare nel pannello della stanza precedente.

6-6 Collegate i due computer in primo piano con il cavo rosso e utilizzate Spock su quello di destra e poi su quello di sinistra. E anche questa è fatta!

7-1 Avvicinatevi alla Republic, e dite ad Uhura di non spedire nessun messaggio. Quindi teletrasportatevi a bordo dell'altra astronave.

7-2 Esaminate con Spock i databank e il diario del Capitano. Quindi andate a sud.

7-3 Curate la donna con l'aiuto di McCoy e cercate di farla parlare. Scoprirete che per la galassia si aggira un'astronave clonata dall'Enterprise che distrugge tutto quello che è targato 'Confederazione'.

7-4 Preparatevi quindi ad una serie di scontri davvero difficili...

7-5... Dovete stare molto attenti per non finire così! Se vincerete, riceverete gloria e onori, e vedrete il mitico THE END!

Missione 7



ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo...

in cui il Tempo non funge più da riferimento.



TRACY

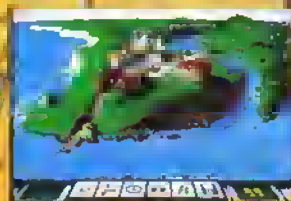
ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superfice della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle élite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!



Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: _____

INDIRIZZO: _____

TEL.: _____

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.



COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. 051/343504 - Fax 051/344906

051/343362 BBS 051/347736



STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →
 ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
 CHIUSO LUNEDI' MATTINA

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.300.000**
 IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000
Lit. 584.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000
con coprocessore matematico
68882 Lit. 1185.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000
LIT. 299.000

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA AMIGA 500 e 500 PLUS

512Kb no clock.....	Lit. 65.000
512kb + clock.....	Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock.....	Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus.....	Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock.....	Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock.....	Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock.....	Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock.....	Lit. 379.000
4Mb int. con clock.....	Lit. 459.000
6Mb int. con clock.....	Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante.....	Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb.....	Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb.....	Lit. 500.000
8Mb.....	Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns.....	Lit. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti
 EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI,
 MANNESMANN, CANON, KODAK
 accessori specializzati per Amiga e PC
 grafica professionale, GENLOCK, digitalizza-
 tori, SOFTWARE GRAFICO PROFESSIONALE
 Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!
APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

DISPONIBILE IL NUOVO CD ROM PER AMIGA 500 A 570!!

Telefonare Per Informazioni

VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche "back-up" di hard disks, senza alcuna difficoltà. Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA può essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito. **IMPORTANTE!!!** l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 150 MB di software PD!!!!
Lit. 199.000

CONSOLES

Megadrive Pal	Lit. 266.000
Megadrive Scart	Lit. 256.000
Gamegear	Lit. 248.000
SuperFamicom	Lit. 450.000
Neo Geo (32 BIT)	Lit. 699.000
Mega Cd Rom con 2 giochi	Lit. 799.000
Gameboy	Lit. 155.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVITA'
 Si tratta di hard disks da 2,5" con controller
 At-Bus da installare sul 68000. Di semplice
 installazione, non richiedono saldature!!!!!!
 LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
 NON UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes.....	Lit. 499.000
40 Megabytes.....	Lit. 599.000
60 Megabytes.....	Lit. 1.199.000
85 Megabytes.....	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000-NOVITA'/ADSPED
 Come i precedenti ma con ADSPED 16Mhz
 già incorporato!!!!!!

20 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA
 Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare
 il posto del drive interno. Compreso nella
 confezione un BOOT DF1 elettronico che per-
 mette di riconoscere e automaticamente il primo
 drive esterno come DF0 nessuna saldatura!!!!!!

52 Megabytes.....	Lit. 849.000
105 Megabytes.....	Lit. 1.259.000
120 Megabytes.....	Lit. 1.379.000
240 Megabytes.....	Lit. 1.999.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPED
 Come i precedenti ma con ADSPED 16Mhz
 già incorporato.

52 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 1.789.000
240 Megabytes/ADSPED.....	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb	Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb.....	Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp 8Mb.....	Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp 8Mb.....	Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp 8Mb.....	Lit. 2.099.000

Amplio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAH E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!), SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA
051-343.504	051-344.906	COMPUTER ONE
051-343.362		VIA VELA 12/2
		40138 BOLOGNA

24 ore su 24
in BBS
051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
 pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
 corriere (pagamento anticipato): a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO AMSTRAD SOFTEL



SHADOWLANDS

Bentornati nelle "Terre Oscure"! Kappa interviene con il suo sovra-computerale aiuto per salvare tutti gli avventurieri sparsi e dispersi per gli ultimi otto livelli di ShadowLands. Mi raccomando, l'OverLord vi sta aspettando...

SESTO LIVELLO

LE QUATTRO STANZE

Qui intorno troverete molte leve e chiavi che aprono altrettante porte in giro per il livello. La figura 1 vi chiarirà un po' le idee. Seguite le indicazioni per arrivare felicemente al settimo livello, non preoccupandovi troppo... Il peggio deve ancora venire! Ah, ricordatevi di dissellare i vostri uomini ogni volta che vedete una fontana, di non lasciarvi indietro il cadavere di uno dei vostri (piuttosto ricaricate il gioco), di mangiare e dormire a intervalli regolari. La lava A apre la porta B.

La chiave C, che troverete nel forziere, apre la porta D. Dopo aver superato quest'ultima porta, lanciate delle FireBall lungo il corridoio finché non appare la chiave E. Con questa chiave potrete aprire la porta F. Quindi, per prendere la chiave G, utilizzate la combinazione 2-4-3-1 (velocemente!) per entrare nella stanza. Prendete la chiave J, che apre la porta K. Per risolvere l'indovinello "I am 1, act like 6", Uscite infine attraverso il teletrasportatore T.

LIVELLO 7

LABIRINTO

Altro livello, altra mappa! Tra parentesi, la mappa non è in scala, ma deve servirvi per sapere dove andare. Prendete le due chiavi (A e B), utilizzatele per aprire i muri X e Y, quindi azionate la leva C per aprire la sezione Z. Passate attraverso l'Uscita 1 per arrivare al livello 8. Per ora non preoccupatevi dell'Uscita 2 perché, per arrivarci, dovrete aprire il muro W, prendendo la chiave che si trova all'undicesimo livello.

LIVELLO 8

LA SEZIONE EGIZIANA

Lanciate tre monete verso la fontana alla fine del corridoio (oltre i sarcofagi). Ritornate indietro, fino ad arrivare alla doppia porta vicino all'entrata, a premere il pulsante segreto vicino ad asse. Quindi, per poter entrare nella Stanza dello Zodiaco, premete il secondo pulsante segreto. Per prendere la chiave di cui avete bisogno, dovrete posizionare due uomini su ogni pedana, seguendo questo ordine: 1 - Capricorn; 2 - Aquarius; 3 - Pisces; 4 - Aries; 5 - Taurus; 6 - Gemini.

In questo modo, il personaggio che deve raccogliere la chiave, potrà muoversi di una posizione in avanti ogni volta. Prendete la chiave e superate la porta (finalmente!). Per risolvere l'ennesimo quesito, quello del Sacrificio, prendete uno dei vostri avventurieri, posizionatelo alla fine del passaggio SENZA oggetti e, con un altro personaggio, lanciategli addosso una FireBall.

Non preoccupatevi, perché la FireBall finirà addosso all'altare, aprendo la porta. Nella stanza suc-





cessiva, dovete lanciare un'altra FireBall nel teletrasportatore. Attenzione! Se sbagliate, la FireBall apparirà dietro di voi! Risolite l'ennesima stanza progettata ai danni della vostra labile salute, fate passare i vostri personaggi intorno al trabocchetto (le leve non servono proprio a nulla, se non a farvi perdere tempo) e premete il pulsante segreto nell'alcova alla fine del corridoio (con il serpente e la forcia). Entrate pure nel negozio, ma NON comprate il terzo oggetto! Infine uscite dal passaggio, Arrivate nella stanza in cui c'è scritto "Read the hieroglyphics" camminate intorno ai muri decorati, illuminandoli, in modo da far apparire le quattro chiavi che vi serviranno più avanti. Solo quando avrete raccolto tutte e quattro le chiavi, andate nella stanza successiva, dove troverete la tetra scritta "Send me your Champion".

Scegliete il vostro guerriero migliore, (a questo punto lo salverete la partita, non si sa mai...) toglietegli tutti gli oggetti (dato che c'è la scritta "Travel Light") e entrate nel teletrasportatore. Arriverete oltre un'Ascia. Premete il pulsante segreto e entrate nella stanza.

Eliminate il Minotauro con la forcia e prendete il forziere, che contiene due chiavi (una vi serve subito per uscire dalla stanza). Bruciaacchiare anche il secondo Minotauro e, inserendo le chiavi vicino alle scale, farete apparire un teletrasportatore, che collega questa stanza con quella in cui sono rimasti i vostri amici. Riunite il gruppo, prendete il forziere che si trova nella stanza segreta oltre le scale, e scendete al nono livello.

NONO LIVELLO

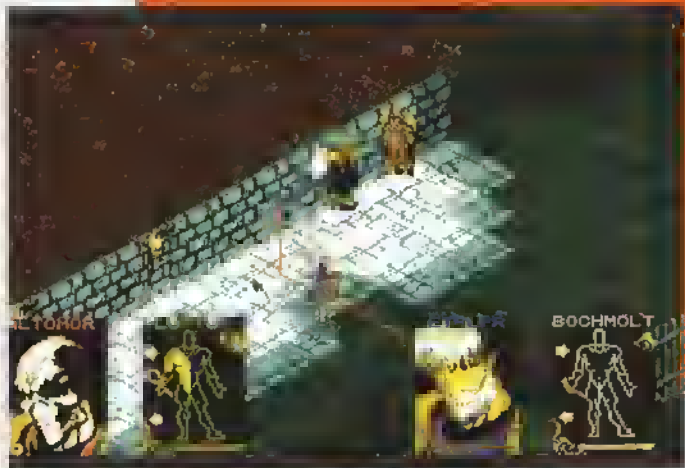
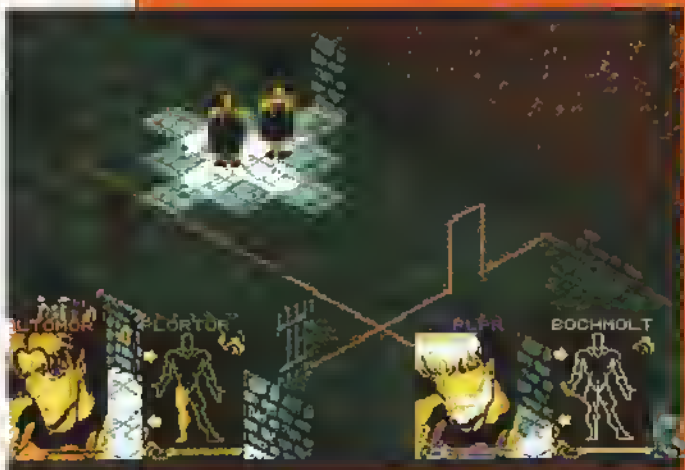
Guardando il muro vicino alla leva, scoprirete come disporre: copiate il pattern sulla spacciatrice del vostro inventario, in modo da poter azionare le quattro leve contemporaneamente. Nella stanza "Lightfalls", lanciate una torcia nelle botole per aprire la porta. Quindi nella stanza seguente, spegnete entrambe le torce per aprire le porte. Lanciate una FireBall nel teletrasportatore di destra per chiudere la botola e aprire una sezione del muro. Nella "FireStraight" lanciate una FireBall sopra le botole e vedrete apparire due teletrasportatori; utilizzatela per superare le due botole. Ora, facendo riferimento alla mappa, leggete il messaggio X, e verrete teletrasportati.

Cercate e leggete tutti gli altri messaggi, ma state attenti perché possono spostarsi. X -> Y -> Z -> A -> B -> C.

Prendete la chiave K, con cui potrete aprire la porta L; quindi prendete la chiave G, che apre la porta M. Il teletrasportatore (*) vi riporta vicino ad H. Infine passate per l'uscita E al livello 10.

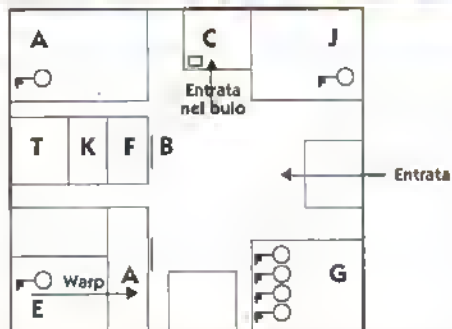
DECIMO LIVELLO

Azionate la leva A, quindi premete il pulsante segreto B per aprire i muri C e D. Quindi passate per l'apertura D e posizionatevi nell'angolo E. In questo modo aprirete le sezioni di muro F e G. Andate in H. Azionate la leva, in modo da far apparire un teletrasportatore e lanciate dentro a quest'ultimo una FireBall; aprite la porta J. Prendete quindi la

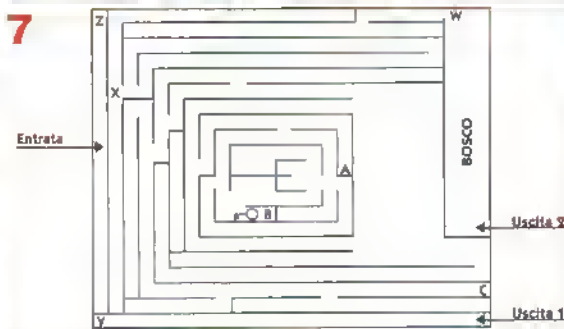


SHADOWLANDS

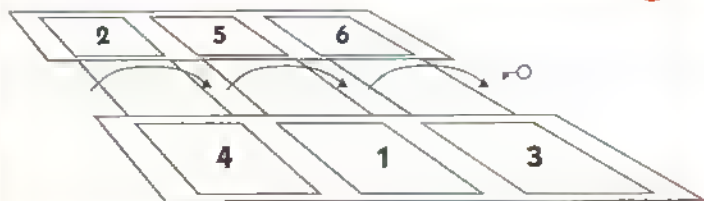
Tricks & Tactics



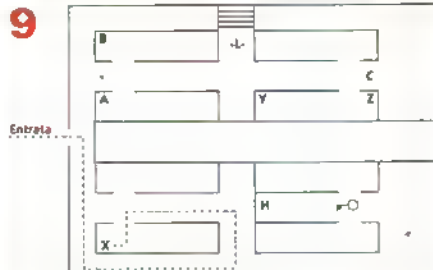
6



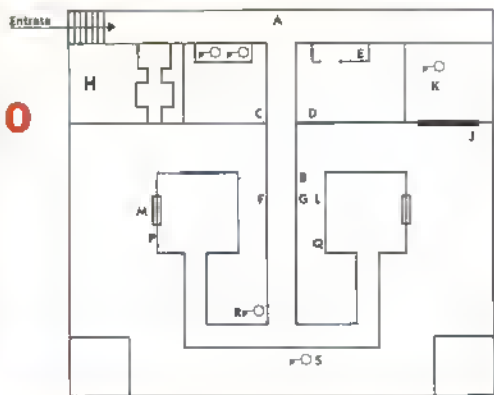
7



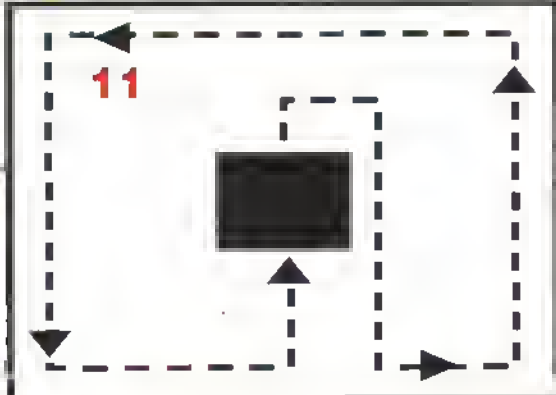
8



9



10



11

K (che è nel forziere) e aprite la serratura L o la M. Quindi, per aprire P o Q (e seconda che abbiate aperto P o Q) prendete la chiave R o S. Aprite una delle due porte. Se passate per P, dovrete lasciare 2.5 Kg di oggetti, altrimenti, passando per Q, avrete bisogno di tre monete d'oro. Eliminate i due nemici, prendete le chiavi e passate al livello 11.

UNDICESIMO LIVELLO IL CANCELLO

Utilizzate tutte le chiavi-cancello che avete trovato

e passate di stanza in stanza, finché non arriverete all'ultimo teletrasportatore, dove troverete la Chiave del Boschi. Sì, è proprio la chiave che vi serve per andare nell'area boscosa del sesto livello! Entrate nell'ennesimo teletrasportatore e riapparirete nel Labirinto. Aprite la porta W, trovate l'Uscita 2 e scendete nel livello 12.

DDICESIMO LIVELLO LA CAVA

Uscite passando per il teletrasporto e...

TREDICESIMO LIVELLO IL TEMPIO

Alè-o! Avete quasi finito la vostra avventura. Cercate l'OverLord, il losco figura che si aggira in tunica nera e eliminatelo. Prendete la chiave e utilizzatela per entrare nel Tempio. Potrete, così, raccontare ai nipotini di avercela fatta anche stavolta!

Box

Aaaayeah!!!

Limite al minimo le classiche considerazioni iniziali per lasciare spazio ai lettori. La Posta sta finalmente diventando una rubrica autogestita, i lettori dialogano tra di loro quasi tranquillamente, e il mio ruolo sembra quello di una voce da fuori campo, di un Tiresia, di un Marlow conradiano. È un fatto positivo o negativo? Ai posteri l'ardua sentenza... POST MODERN

Una posta come quella del numero 39 non poteva passare inosservata, infatti, nonostante abbia esplicitamente chiesto di non replicare alle lettere pubblicate, sono stato sommerso da encicliche roventi. Molte di quelle sono comunque molto interessanti e, tra le tante, si distinguono le missive di Luca Etro, Axel Alias J.S. Bach (non mi piace la Beat Generation, e ho trovato il Pasto Nudo di Burroughs piuttosto illeggibile, anche se decisamente originale), Music X, Roberto Buonanno (parte della tua lettera sarà pubblicata, prima o poi), Tiziano Oiamanti, Conte Ivan Fox (riesumato da un lettore sul numero 39), l'Anonimo del Sublime e molti altri.

Perché ignorarle se sono reali? E cos'è la realtà? Forse solo una delle illusioni? (Questa è di Robert Sheckley, in Opzioni) E se vivessimo tutti come in Mindwarp senza rendercene conto? Torniamo alla Posta.

CONTROCORRENTE

Caro MBF,

sono un universitario romano disilluso e un po' annoiato, amante dei videogiochi e dei giochi di ruolo, e ne ho le scatole piene di sentirmi dire che sono un frustrato e un alienato. Quello che però mi fa veramente uscire di senno è leggere lettere di gente che scrive: "Ho un 486 con tremila Mhz o un Neo Geo con venti giochi, oppure ancora un Amiga 3000 con due CD-ROM e non mi diverto più come quando avevo il mio Vic 40". Non sono altro che una massa di figli di papa che, avendo raggiunto ormai tutto, fanno gli uomini "ricchi" e si lamentano per niente. Imparate ad apprezzare quello che avete, qualunque sia, invece di compiacere l'ultimissima novità (l'intro di MBF sugli "ansiosi" ne ha delineati un identikit perfetto). Pensateci su...

Guido Tosetti (Roma)

HOMO LUDENS: CONSIDERAZIONI FINALI

Caro Matteo,

era da molto tempo che volevo scriverti una lettera a proposito dell'homo ludens e finalmente stamattina ho deciso di farlo. Vorrei rispondere a quelli che considerano i videogiochi una massa di alienati. Come dice Marco Ros-

si videogiochiando non facciamo altro che simulare un'esperienza: può essere una simulazione di pallavolo, di una battaglia spaziale, di wrestling, ecc... Ma vi siete mai chiesti perché videogiochiamo? Se no, pensateci un attimo, io, intanto, vi do la mia risposta. Come giocare a Risiko, a calcio, leggere (forse questo un po' meno), studiare (ehi, scherzolo), videogiochiare comporta delle emozioni piacevoli. Un videogiochiare infatti può essere definito scadente quando non ci dà alcuna emozione, mentre un K GIOCO ne sarà fonte pressoché inesauribile. Ora, vorrei sapere perché non considerate quelli che giocano a calcio, che leggono, ecc... una massa di alienati? In fondo anche loro sono alla ricerca di emozioni. Certo, quelle che ci regala la simulazione sono molto diverse da quelle che ci regala la realtà. E pertanto mutuamente confortano la biondina morbida e profumata con il nostro videogiochi. Per quanto riguarda 20th Century Box ed il suo "non possiamo restare bambini per sempre, i problemi del mondo non si risolvono smancando il joystick...", vorrei rispondere dicendo che non puoi fare questo nemmeno andando al concerto, leggendo un libro, guardando la televisione.

Saluto tutto lo staff di K, sicuramente la migliore rivista del settore.

Francesco De Falco Nola (Na)

Caro Matteo,

appioppo del fatto che sul mio A2000 sta girando il Ci-Text (originale) per scrivere una lettera alla tua caledonescopica rubrica.

Debbo dire che la mia attenzione è stata catturata da un argomento discusso ultimamente sulla Posta di K, sollevato da Marco Rossi nel numero 35 di gennaio; sto parlando della categoria dei videogiochi e della loro condizione di "civili solitari". Negli ultimi numeri si sono letti interventi a favore e delle varie tesi che ho trovato molto oculati, ma vorrei intervenire anch'io per fare un attimo il punto della situazione esponendo la mia opinione.

FIATO ALLE TROMBE!

Innanzitutto debbo contestare il fatto di identificare l'"homo ludens" come una persona solitaria in quanto tale, però debbo ammettere il fatto che i videogiochi e l'isolamento siano due cose che spesso si incontrano assieme (come anche gli altri elementi caratteristici elencati da Marco Rossi); a questo punto occorre fare una attenta analisi: che le due cose possano coesistere mi va bene, ma è bene distinguere la causa dall'effetto e cioè: è il computer che porta all'isolamento o viceversa?

Questo lo dico perché dal dibattito aperto ne è uscita in ordine un addizionale al computer come elettrodomestico negativo e questo mi ha spinto ad esaminare il mio Amiga (o la "mia" Amiga!): a parte la tastiera, il video e tutto il resto ho esaminato le interfacce che ci permettono innanzitutto di videogiochiare e ho scoperto che di porte per il joystick ce ne sono addirittura due, ma non potete immaginare il mio stupore quando ho notato che la maggior parte dei miei videogiochi contengono l'opzione per due giocatori. Conclusione: si può videogiochiare sia da soli che in coppia o più con la stessa facilità.

A questo punto il nocciolo della questione è da spostare dal computer, assoluto a formula piena (ricordate che gli oggetti sono neutri, è l'utilizzo ad essere determinante), al videogiochiare e che ha più volte dimostrato di essere una persona arroccata su una posizione di estrema difesa ("meglio il mio Amiga del tuo Atari", "le console non hanno anima come il mio CPU"...).

Infatti sono convinto che, qualunque ragazzo se durante l'adolescenza incontra difficoltà nelle relazioni esterne, cercando un passatempo per le sue giornate, può avvicinarsi ai videogiochi che sono l'esperienza più emozionante che si possa provare fin lì: una marcia domestica e questo diventa una comoda roccaforte per il proprio isolamento (vedi la coperta di Linus), ma è sbagliatissimo pensare che tutti siamo così.

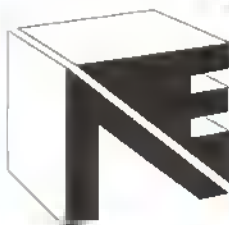
Questi ultimi sono i più appariscenti anche perché il resto della popolazione videogiochiante spesso si nasconde, in quanto il videogame non è considerato "figo" (soprattutto dalla biondina del liceo).

Cosa ho fatto? Ho fatto la testa a tutti i miei amici (che non avevano mai toccato una tastiera) parlando di questo o di quel videogiochi, fino a che non li ho invitati a casa mia per una prova (ovviamente mi sono fatto prestare dei videogiochi adatti ai loro gusti) ed ora ci ritroviamo assieme ogni tanto a trascorrere simpatiche serate insieme, volando con Birds of Prey (catturati in società), mentre altre aere usciamo in riva.

Per il resto in ufficio entro tranquillamente ogni giorno con K e TGM o un fumetto (tutti passatempo "infantili") sotto il braccio; però non mi sento inferiore ai cosiddetti adulti, anzi, debbo dire che spesso mi sembra di avere una marcia in più (sei forse un ribelle anche tu?)

**10% DI
SCONTO**

**PER CHI
ACQUISTA 3 GIOCHI
DI QUALUNQUE
SISTEMA!**



NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 i.n.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

**ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036**

**Aperto anche
il Sabato**

Orari:

**9.00 - 12.30
15.00 - 19.00**

Prava il nastra nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GAME BOY

+ Videogioco + Interfaccia 2 giocatori + Cuffie + Pile

A SOLE L. 138.000

GIOCHI GAME BOY

Addams Family	L. 59.000
Adventure Island	
(Wonder Boy)	L. 69.000
Alektor Action	L. 49.000
Altered Space	L. 59.000
Amazon Penguin	L. 59.000
Asteroids	L. 59.000
Atomic Punk	L. 59.000
Balloon Kid	L. 59.000
Barbie	L. 69.000
Baseball	L. 49.000
Balman Return	L. 59.000
Battle City	L. 49.000
Battle Unit	L. 59.000
Beetlejuice	L. 69.000
Blades of Steel	L. 69.000
Blast Master Boy	L. 69.000
Bo Jackson	L. 79.000
Bomber Boy	L. 49.000
Boxie	L. 49.000
Bubble Bobble	L. 49.000
Bugs Bunny II	L. 58.000
Burger Time	L. 59.000
Cada	L. 49.000
Calcio	L. 49.000
Captain Tsubasa	L. 59.000
Castelvania II	L. 49.000
Castelvania II Japan	L. 49.000
Castrop	L. 49.000
Chase HQ	L. 49.000
Chessmaster	L. 58.000
Chibimaru	L. 59.000
Choplifter	L. 49.000
Contra	L. 49.000
Crystal Quest	L. 59.000
Cyrad	L. 59.000
Daedalian Opus	L. 49.000
Day of Thunder	L. 59.000
Dead Heat Scramble	L. 59.000
Deadalianopus	L. 49.000
Dynoblast	L. 49.000
Double Dragon II	L. 69.000
Dr. Mario	L. 59.000

Dragon's Eggs	L. 49.000
Dragon's Lair	L. 59.000
Duck Tales	L. 68.000
Excellent Adventure	L. 59.000
F1 Race	L. 39.000
F1 Sprint	L. 39.000
Football	L. 69.000
Fastest Lap	L. 59.000
Final Fantasy Adv.	L. 89.000
Final Fantasy Leg.	L. 79.000
Final Fantasy Leg. II	L. 89.000
Final Reverse	L. 49.000

OFFERTE del Mese

BASEBALL

L. 19.000

SUPER MARIO LAND

L. 48.000

Flipper	L. 49.000
Fortified Zone	L. 59.000
Garms Gundam	L. 49.000
Gauntlet II	L. 69.000
Ghostbusters II	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Golf	L. 49.000
Gundam	L. 49.000
Hal Wrestling	L. 48.000
Heiankyo Alien	L. 49.000
Hook	L. 59.000
Hudson Hawk	L. 59.000
In Your Face	L. 59.000
Interstellar Assault	L. 69.000
Ishido	L. 39.000
Kick Off II	L. 69.000
Kung Fu Master	L. 58.000
Loopz	L. 59.000
Marble Madness	L. 59.000
Maru's Missions	L. 59.000
Megaman	L. 49.000
Megaman II	L. 69.000
Melrod II	L. 59.000
Mimi Pull	L. 49.000
Monopoly	L. 58.000
Motocross Maniac	L. 49.000
Motocross	L. 49.000
Nascar	L. 69.000
Navy Seals	L. 59.000
Nemesis	L. 49.000
Nemesis II	L. 49.000
Palamedes	L. 49.000
Palla Prigioniera	L. 49.000
Paperboy	L. 59.000
Parodius	L. 49.000
Prn Ball	L. 69.000
Pipe Dream	L. 59.000
Popeye	L. 69.000

ACCESSORI GAME BOY

Porta - Game Boy	L. 18.000
Alimentatore	
Adattatore 220 Volt	L. 18.000
Lente	L. 18.000
Luce	L. 25.000
Lent + Luce	L. 38.000
Sound Booster	
Amplificatore Sonoro	L. 35.000

Prince of Persia	L. 58.000
Pro Soccer	L. 59.000
Puzzle Boy II	L. 49.000
Q-Bert	L. 59.000
Qix	L. 29.000
Quarth	L. 49.000
R.C. Proam	L. 59.000
Robo Cop II	L. 59.000
Rockman World	L. 49.000
Rogger Rabbit	L. 68.000
Rubble Saver II	L. 59.000
Sagaia	L. 49.000
Serpent	L. 48.000
Shanghai	L. 38.000
Snow Bros Japan	L. 49.000
Snow Brothers	L. 59.000
Solomon's Club	L. 59.000
Spol	L. 59.000
Star Trek	L. 58.000
Super Street Basket	L. 59.000
T.M.N.T. II	L. 58.000
Tasmanian Story	L. 59.000
Tecmo Bowl	L. 69.000
Tennis	L. 48.000
Terminator II	L. 69.000
The Addams Family	L. 58.000
The Punisher	L. 59.000
The Simpson	L. 68.000
Tiny Toon	L. 59.000
Tom & Jerry	L. 69.000
Turtles II	L. 59.000
Ultaraquath	L. 49.000
Wacky Races	L. 59.000
Wonder Boy	L. 59.000
Wonder Boy II	L. 59.000
World Beach Volley	L. 49.000
WWF	L. 69.000
WWF Superstar	L. 59.000
WWF Wrestling	L. 58.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000



ACCESSORI GAME GEAR

GP Battery Pack	L. 78.000
Wide Master (Lente)	L. 28.000
Big Window (Super Lente)	L. 48.000

MASTER GEAR CONVERTER L. 48.000

Permette di utilizzare tutti i giochi del SEGA MASTER SYSTEM sul GAME GEAR

GAME GEAR L. 248.000



**Game Gear
+ Sonic
L. 298.000**

GIOCHI GAME GEAR

Aleste	L. 68.000
Alien Syndrome	L. 58.000
Artler	L. 58.000
Ax Battler	L. 58.000
Buster Ball	L. 58.000
Columns	L. 48.000
Donald Duck	L. 58.000
Dragon Crystal	L. 58.000
Eternal Legend	L. 68.000
Fantasy Zone	L. 58.000
G-Link	L. 58.000
Galaga 91	L. 58.000
Gear Stadium	L. 48.000
Hally Wars	L. 58.000
Head Buster	L. 48.000
Joe Montana Football	L. 68.000
Kmatic Connection	L. 38.000
Kunrchan	L. 58.000
Magical Tarulo	L. 48.000
Mickey Mouse	L. 58.000
Monaco GP	L. 48.000
Monster World III	L. 58.000
Moonwalker	L. 58.000
Ninja Golden	L. 48.000
Owl Run	L. 48.000
Pac Man	L. 58.000
Pengo	L. 48.000
Poker	L. 58.000
Put & Putter (Golf)	L. 48.000
Rastan Saga	L. 68.000
Shangay II	L. 68.000
Sonic	L. 58.000
Space Harmer	L. 48.000
Squeek	L. 48.000
Wall of Berlin	L. 48.000
Woddy Pop	L. 48.000

NOVITA'

**G. FORMAN BOXING
OLYMPIC GOLD
SPIDERMAN**

OFFERTA!!!

A L. 69.000 CADAUNO

Se siamo affetti da isolamento od altri problemi cerchiamo le cause dentro di noi, non dai nefasti effetti del videogame, degli RPG o della letteratura fantasy. Sono solo EFFETTI dei nostri gusti o delle nostre necessità (siamo noi che cerchiamo loro e non viceversa), cerchiamo di essere onesti senza adottare paraventi e scuse.

Candido questa lunga lettera rispondendo a zoli Centurvy Boy di Milano (K38) che chiede se è più appagante Ultime VI o una ragazza che impazzisce per te: sinceramente non capisco perché non si possano avere tutti e due. Io ci sto provando (con scarsi successi) e una volta rifiutato da tutte le biondine del liceo provai con le brunette di ragioneria (bella sì, NdMBF).

Ragazzi, dove tirevi quanto volete con il computer, ma noi da noi che non è l'unico divertimento.

Saluti da

Gianluca Marangoni (Cotigola, Ra)

PS

Matteo, la tua Posta è grandiosa, seconda solo a quella di Dylan Dog. (Grazie, ma la Posta la fare voi, quindi il vero grande non sono io... NdMBF).

IL PENSIERO DEL MESE

'Non mi piace la Posta di K perché mi fa pensare'

Anonimo di Como

RPG, GDR o SHOOT'EM-UP?

Caro Kappa,

vi sembra giusto definire giochi come *Eye of the Beholder*, *Dungeon Master*, *Black Cypri* giochi di ruolo?

Ecco la mia posizione: non trovo sensato il fatto che programmi dove l'unica difficoltà è scopo è quello di attivare leve, pulsanti e paracolli varie e sbattere la testa contro i muri per trovarne di illusori siano denominati RPG. Non accetto poi che si dia un voto ad un RPG in base alla grafica... Dove sono le strategie nei combattimenti? Basta aggirare i vari mostri e infliggergli danni tipo "colpisci e scappa" per vincere i duelli.

Non frastendete, ho trovato *Beholder* bello e *Black Cypri* stupendo, ma... Neanche la definizione di RPG in prima visione mi sembra azzeccata; chiamiamoli piuttosto avventure dinamiche in soggettiva (non ho, tra l'altro, mai visto un giocatore e della versione di AD&D da tavolo bestemmia perché invece di schiacciare il tasto destro l'ha fatto col sinistro, raccogliendo così la sua preziosa *Drow Cleaver* +3 che è poi stata per sbaglio lanciata contro il mostro...).

Roberto Bonanno

Ad una simile critica lascio lo spazio per rispondere ad un vero amante degli RPG, portabandiera di Kappa...

Caro Roberto,

premetto che gioco al GDR da lontano 1984 quando ancora in Italia erano un fenomeno assolutamente insignificante e l'edizione italiana di D&D restava un semplice miraggio.

Anzi io come te ho sempre trovato esagerata la definizione di giochi di ruolo per prodotti come *Dungeon Master*, la serie di *Ultima* e tutti i prodotti che da questi copostipiti sono derivati. Purtroppo non condivido le critiche che muovono ai giochi da te citati, credo che le pecche da ricercare siano ben altre ed è fra queste che si cela la differenza tra un gioco d'avventura su computer ed un vero gioco di ruolo. Innanzitutto il problema più rilevante è la mancanza di inte-

lizzazione con altri personaggi giocanti: il computer non può in alcun modo sopperire alla mancanza di altri giocatori che agiscono in contemporanea sullo schermo. È possibile parlare con dei personaggi non giocanti ma queste discussioni assomigliano solitamente più ad un interrogatorio che ad una chiacchierata. Il computer, inoltre, deve cercare di svolgere il ruolo di Game Master ma, se nelle situazioni predefinite può risultare impareggiabile per quanto riguarda la velocità di risoluzione dei combattimenti, nei casi non previsti dai programmatori si rifiuta semplicemente di prendere in considerazione i tentativi del giocatore. Questi a mio parere sono i due difetti principali dei GDR su computer rispetto a quelli giocati intorno ad un tavolo in compagnia dei propri amici, per quanto riguarda le critiche che muovono, mi permetto di far osservare come nel caso del giocatore che sbaglia a premere il tasto destro e preme quello sinistro la colpa sia da imputare alla sua imprevidenza mentre in un GDR un guerriero che tira tre volte di fila nei tiri per colpire (sempre riferendosi a AD&D) può solo prendersela con la mala sorte. La strategia non è del tutto assente nei giochi dellaSSI e comunque non in maniera rilevante rispetto a quella che viene utilizzata in una partita medio di D&D, se ti riferisci ad altri giochi, tipo GURPS della Steve Jackson Games, il discorso cambia ma mi sembra, in ogni caso, che i combattimenti siano la parte che viene penalizzata in un gioco invece della tipizzazione su computer. In conclusione credo che prima di poter vedere dei veri giochi di ruolo su computer dovremo aspettare lo sviluppo delle reti di telecomunicazione (leggi modemi) con le quali sarà possibile interconnettere altri giocatori ed interagire liberamente con essi, per ora non ci resta che godersi quello che ci mettiamo di più offrire.

Andrea Minini

POSTA BREVIS (sempre più corta...)

SID JUSTICE & MAK THE PANDU: "ideale" nel senso che è la configurazione più accessibile a chi non ha grossi capitali da investire, soprattutto in una prospettiva esclusivamente videoludica. C'è che per sfruttare i giochi più recenti, 16 Mhz sono troppo lenti (infatti avevo scritto "almeno" 16 Mhz). Di seguito pubblico quello che ritengo essere la configurazione ideale per un PC: 386, 33 Mhz o superiore, SV G i Mb, Sound-Blaster CD-ROM o Roland e 4Mb di memoria. Eccellente, ma inaccessibile alla massa.

MASSIMO DI MONTE, l'entusiasmo per il Moio di Venezia ancora alto, e il nostro lettore si chiede se esistono qualche simulazione di vela per Amiga. La domanda mi coglie impreparato: ricordo un America's Cup per il C64, ma per il 6-Bit della Commodore, a parte un titolo ispirato all'irishsurf, non conosco niente che si avvicini al gioco richiesto. E se cominciassimo un po' a strombicare?

NIETZSCHE CHE DICE? ovvero GENEOLOGIA DEL VIDEOGIOCO

Caro MBF,

ho riflettuto molto sulla polemica in atto sulle pagine di Kappa e vorrei dire la mia sul mondo dei videogiochi: quando il videogioco supera il livello di passatempo e diventa passione, il videogiocatore diventa un superuomo in grado di esprimere attraverso i videogiochi la propria "volontà di potenza" che una società di deboli e di mediocri per mezzo delle regole della vita comune, ma soprattutto per mezzo della scuola, gli impedisce di soddisfare.

La scuola non premia l'intelligenza e la fantasia (come fanno invece molti videogiochi), ma premia solamente

lo studio, che diventa lavoro fisico e meccanico, basato sullo sforzo e sulla memoria. Ciò si può giustificare ammettendo che la scuola è stata creata dai deboli per essere alla portata di tutti e infatti in tempesta di frasi quasi inutili da imparare a memoria e ricordare per poco tempo, fino all'interrogazione, dopodiché tutto cade nell'oblio. Del lico ho amato solo la matematica, che ho considerato come un gioco, perché mi ha permesso di esprimermi liberamente, mi ha posto problemi da affrontare e superare solo per mezzo dell'intuizione: così è un videogioco.

Dunque i videogiochi ci permettono di esprimere noi stessi rendendoci superuomini e, dal nostro punto di vista, superiori agli altri. Ma c'è un prezzo da pagare per tutto questo ed è l'estasi (nel senso lovecraftiano). Il videogiocatore è un estraneo costretto a vivere in una società dove tutti la pensano allo stesso modo, costretto a fare cose che lui non ama, a vivere un'esistenza schiava, prigioniera delle mode, delle leggi, dei mass-media ad essere quasi triste, finché non scopre la sua condizione di superiorità. E questo il passaggio più difficile: scoprire che non siamo noi a sbagliare, ma gli altri: e quando si fa questo passaggio si scopre di essere felici e che gli altri credevano di esserlo, in realtà sono dei burattini in mano agli industriali, ai mafiosi, ai politici. Anche io mi sentivo un estraneo, anni fa, ma con la vittoria (sotto stato due volte campione regionale giovanile di scacchi) e con la lettura di Nietzsche e di Kappa, ho ritrovato la mia posizione.

Viva i videogiochi, viva la libertà di poter gridare "Io amo i videogiochi", viva la libertà, intesa nel senso più pieno, che oggi non abbiamo perché ci è stata levata dalla delinquenza, ma soprattutto dai media, che tuttavia la proclamano a più non posso forse solo per tenerci buoni.

Bruno Iannazzo

Giande. È tutto quello che ho da dirti, Bruno. La tua rielaborazione di Nietzsche è perfetta (come ovvio capiti, intanto a Schopenhauer, lo considero l'eleto), così come i concetti originali che hai espresso. Invito tutti i lettori a replicare a questa lettera. Ne vale la pena.

FIGHT THE FAIDA!

Caro redazione di Kappa,

salutando i convenevoli (i complimenti non sarebbero mai abbastanza) chiariamo subito che con questa lettera non voglio alzare nessun tipo di polemica.

Quindi diamo inizio alla lettera:

Andatevene tutti a quel paese!

Kick Off fa schifo! L'audio del gioco fa schifo! Gli omini si muovono uno schifo e il nome del programmatore fa schifo!

Il mio Commodore Amiga e il più bello di tutti gli altri perché ci ho disegnato sopra i pupazzetti colorati.

L'Atari ST dovrebbe essere ritirato dal mercato perché è inutile e poi l'Amiga ha i tasti funzione "F" più belli e maneggevoli.

Il Sega Megadrive fa schifo perché è di plastica.

Il Super Famicom fa schifo perché è lento.

Il Gameboy fa schifo perché è piccolo.

Il Neo Geo fa schifo perché è su!

I giochi di ambientazione fantasy mi fanno ridere come pure gli RPG.

L'Amiga serve solo per i giochi.

Le ragazze non devono giocare con computer perché sono donne.



Db Line srl

tel. **0332.767270**

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

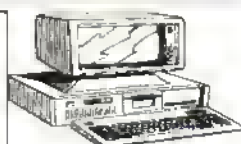
MYTH
RONANZ BROTHERS
DRAGONS OF FLAME
CRACK DOWN
SHADOWLANDS
SHANGAI 2
EUROPEAN CHAMPION
MIGHT & MAGIC 3
SPACE CRUSADE
STURMTRUPPEN
ADDAN'S FAMILY
ROBIN HOOD
HOGG
SPACE CRUSADE
SIM ANT
EPIC
THE RICKETEEER
THE CHESSMASTER
STAR TREK
GOBLINS
GAZZA 2
GOLDEN EAGLE
TENNIS CUP 2
5 INTELLIGENT GAMES
SHADOW LANDS
SPACE GUN
HARLEQUIN
CELTIC LEGEND
POPULOUS II
I.MADDEN FOOTBALL

ULTIMA VI
FUTURE BASKETBALL
SLIDERS
TV SPORT BOXING
MONKEY ISLAND II
ANOTHER WORLD
SMASH TV
EI VIRA
THE SIMPSONS
TURTLES 2 COIN-1 P
CRISIS OF A VORP
PIT FIGHTER
BILI RIN
IL PADRINO
ROLLING RONNIE
THE BLUES BROTHER
EPIC - DUNE
FUTURE BASKETBALL
MYTH SISTEN 3
ROBOCOP 3
VIDEO KID
WOLFCHILD
I PRONIPOTI
G-LOC
MEGA TWINGS
LOTUS 2 TURBO
MEGA-LO-MANIA
LEANDER
HEIMDALS
KING QUEST V

INTELLIGENT SPORTS
CHALLENGE
PACIFIC ISLAND
GAUNTLED III
HEART OF CHINA
JETSONS
KNIGHTS ON THE SKY
L.S. LARRY V
LEMMINGS
ADRECNARY III
MICROPROSE GOLF
MIDWINTER II
REVOLUTION 101
SPART 1889
THE NINA COLLECTION
THUNDERHAWK
TUNDRISTRIKE
WING COMMANDER
WORLD CUP RUGBY
WRESTLING WWF
X-OUT
BIRDS OF PREY
CISCO HEAT
CIVILISATION
EYE OF BEHOLDER
100DS
ULTIMATE FOOTBALL
NO GREAT GLORY
MIKE DITKA
STAR TREK 25 ANNIVER

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX
Computer
Service
24h/24h



Db_VOX: il primo servizio di informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPIUTER. Il telefono Db_VOX è facile basta che disponi di un telefono a 1051. Per il nuovo telefono NIBBI della SIP, ad esempio, i tasti sono: premere il tasto # a destra dello 0 per trasformarlo in un telefono a tutti i punti anche utilizzare un prefisso per selezionare telefonate. Adesso componi il numero 0332 767303, appena composto il numero premi il tasto # del telefono (raggiungi il generatore di tutti i numeri del telefono) e aspetti che Db_VOX ti risponda. A questo punto tutti gli altri da Db_VOX. Db_VOX ti dirà per ogni tipo di rimedio i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novità in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita. Attenzione: Verifica sempre prima di chiamare che il telefono che utilizzi possa generare toni diversi. Se hai un Db_VOX con un telefono che non emetta toni e premi a premere un tasto la linea cade.

A presto quindi...il magico mondo di
Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

ASSISTENZA TECNICA

Garanzia 1 anno sui prodotti venduti
Pagamenti: contrassegno - bonifico bancario - cc
postale - carta di credito

VISA

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

BUONO SCONTO K6
Lit. 7.000

valido per acquisto di N 3 giochi per computer (o di N 1 gioco per console). Il valore del buono non è cumulabile. Compilare e spedire a:
Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME
INDIRIZZO e N° CIVICO
CAP e CITTA'
prefisso TELEFONO
Ha già acquistato da Db-Line: SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a
risultato di giochi attualmente letti
Ritorno per gioco calcolato da: giochi compilati in corso di partita. Validità: 1/1/92

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA
Colori - Floppy-Disk 3,5 1.11 Mb
Disco fisso 52Mb - Tastiera II standard
Modem - SOU MBLEASTER - Mouse
Joystick - 1 Giocchi - Manuali -
Garanzia 2 anni Lit. 1.950.000 IVA

FLOPPY DISK

3.5"	2Mb	1.365
3.5"	1Mb	725
5.25"	360K	515
5.25"	1Mb	885

OFFERTE GIOCHI

SUPER FANICOM: Lit 91.000 Cad
Super Fan Pro Wrestling - Jintox III
Majand Travel - Monkey Time - Pro Soccer
Super Universe World - Super K Top
Thunder Sports
SUPER NES Lit 105.000 Cad
Bill Lambert - Combo - Clunka Bull
Charmaker - D'Elia - Home Alone
RIM Racing - Super Bases Loaded - Super
Bill Reid
MEGADRIVE Lit 57.000
Beat Wabbit - Bialla - Shikon Go - Super
Turtle Blade - Second of Swords
Lit 72.000
Mega Storm - Gargol - Gargol - Gargol
Bumax - Spelman - Super Bull
Duckbill - Y - III - Last Lion - Hammer

Stampanti Citizen a COLORI
Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit 700.000

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit 830.000

**disponibili
riviste
giapponesi
per CONSOLE**

Richiedete i listini GIOCHI
DOS - AMIGA e ACCESSORI

La vostra rivista non mi piace perché è troppo lunga e troppo larga e non mi ci entra nella libreria. Per finire la sigla MBF mi fa schifo! Punto Esclamativo!

VALERIO

PS

Odio la polemica, ma quello potrebbe scegliersi un nome più mite di "Il Cammello Volante Kabubi" così come Layla Valente dovrebbe cambiare nome perché quelle che ha ridee. Infine odio quelli che firmano solo con il nome.

AMIGA VS MS DOS: il dibattito

Care Matteo,

ho tra le mani K39 e riporto la valutazione di alcuni giochi per Amiga presente all'interno:

Black Crypt 933 K-Gioio

Project X 921 K-Gioio K-Grafica

Agony 915 K-Gioio K-Suono

Five of Ice 920 K-Gioio

Links 917 K-Gioio

Tutto questo contrasta palesemente con il vostro editoriale nel quale sembra che l'Amiga debba "crollare" da un momento all'altro.

Chiamiamoci, sono d'accordo quando dite che la Commodore non ha aggraviato abbastanza l'Amiga, ma arrivare a dire che l'Amiga sembra non trovare posto nel futuro del divertimento elettronico mi sembra una bolla, soprattutto tenendo conto del livello dei giochi sopra citati.

Il PC si è evoluto? Sì, ma solo a livello di microprocessore. Tutto il resto è uguale a 10 anni fa. Compreso il sistema operativo.

Non so se ve ne siete accorti, ma il "bellissimo" Windows, gira su un 386 a 16 Mhz più o meno con la stessa velocità con cui il Workbench gira su un "miserio" A350 a 7,16 Mhz. Tra l'altro il sistema operativo di Amiga è passato dall'1.1 all'attuale 2.0 (non so se l'avete visto, ma è fantastico).

Guardando la grafica dei giochi citati, si sente forse la mancanza dei 256 colori?

Il punto è che le case che hanno sviluppato quei giochi sfruttano le caratteristiche hardware della macchina (blitter e copier), invece la Sierra, la Dinamix e altre, si limitano a convertire i giochi direttamente (e a guardare l'uso dei colori penso proprio che le schermate vengano convertite "via software", forse con qualche trucco qua e là), si salva la Lucasfilm che usa molto bene i "miseri" 32 colori (anche se potrebbero usarne di più, per maggiori sfumature, il modo EHB che non dà problemi come l'HAM). Guardate Black Crypt e Epic, si sente forse la mancanza di Eye of the Beholder o Wing Commander?

La Commodore ha pronta una scheda a 4 milioni di colori per il CDTV (che secondo Amiga Format viene fermata come upgrade a 50 sterline), e il CDTV alti o non è che un Amiga. Tenendo presente che è già disponibile l'A370, la Commodore dovrà ottenere una piena compatibilità. Come si dice in questi casi, chi vivrà vedrà.

Tanto Saluti.

Alex

PS

PS: L'Amiga 600 ha l'Agnus 8372/B (quadrato su A300 plus 8373) che indurza a Mb di Chip Ram e non l'8372/A come dite voi.

Milano MBF.

visto che sono alquanto nervoso, tralascio i convenevoli, se ne fortunate possessori e di un Amiga 500 espanso e devo dire che le recensioni su K38 mi hanno lasciato molte arrabbiate. Vengo infatti a sapere che le case produttrici di Star Trek e Ultima Underworld (Electronic Arts e Origin) non hanno la minima intenzione di convertire i due giochi su Amiga. In particolare la Origin mi ha profondamente deluso: ci ha fatto soffrire di più di un anno per misteriose ragioni per poi vedere Ultima VI e mi pare che il risultato non sia stato grandioso. Quando ho visto 3 dischi nella confezione e ho saputo che andavano i nastri su altri quattro mi sono sentito davvero preso in giro. A quanto pare alla Origin devono tenerci e darvele in scarsa considerazione nei Amighisti. Le stesse considerazioni valgono per l'EA, che ci ha essi traditi in modo ignobile. A cosa serve, mi chiedo, comprare schede acceleratrici e hard disk se poi non si possono usare perché non vengono prodotti giochi per utilizzarli? Anche se Amiga non è all'altezza di un PC da 10 milioni mi rifiuto di credere che non abbia capacità adeguate (non dimentichiamo che ha resistito quasi immune per cinque anni da ogni assalto). Può darsi che la colpa sia anche della Commodore, che, avendo il monopolio, non si preoccupa di apportare modifiche alla propria macchina, comunque mi sembra che le due case non abbiano molta voglia di impegnarsi in una convulsione (se mi puoi illuminare sul perché di queste decisioni te ne sarò eternamente grato). Propongo quindi a tutti gli Amighisti di bruciare con il napalm i team di Origin ed EA. In alternativa perché non scrivere alle software house: Amighisti di tutto il mondo uniamoci per farci giustizia. Matteo era se tu ci puoi aiutare (pubblicando questa lettera e gli indirizzi delle case). Spero comunque di trovare notizie confortanti sul prossimo numero di K. Stavo quasi dimenticandomi i complimenti (ormai d'obbligo) e con ciò concludo. Amighevolmente.

Andrea "The Hitman" Falso (MI)

L'Amiga è finita?

Non la penso affatto, ma non riesco tuttavia a immaginare come protagonisti del mercato videoludico nell'immediato futuro.

Da una parte si parla di un nuovo Amiga 1000 dalle caratteristiche eccezionali, dei nuovi giochi su CDTV (Defender of the Crown 2, CDTV Sports Football che sono piuttosto impressionanti; fill-nation video e svarii milioni di colori non sono briscolini), dello strepitoso Amiga nel settore videografico (non è caso, il recente Dylan Dog Horror Fest, tutte le titoliazioni sono state realizzate con un Amiga 2000 supportato del leggendario Pro Title), del previsto trionfo del 600, ma, dall'altra, ci sono i fatti: il mercato americano ha escluso ormai definitivamente (o poco ci manca) l'Amiga del settore videoludico (i due citati dalla lettera di Andrea sono solo l'apice dell'iceberg: senza le software house europee, sarebbe come morta da tempo). I prezzi dei compatibili taiwanesi sono ormai accessibili anche e chi non può gestire grandi capitali, il mercato delle console sta pericolosamente minacciando l'Amiga, da sempre un ibrido. Se quattro o cinque anni fa lanciare un computer eccellente come macchina da gioco e esser comprato dal punto di vista grafico e sonoro anche con macchine più costose, è stato una mossa eccellente, era l'Amiga videoludica è superata qualitativamente da Super NES e Neo Geo (i cui prezzi, ricorde, sono in diminuzione), e telodito anche dal Megadrive, e l'Amiga "serie" viene (spesso ingiustamente, il trionfo Amiga al recente Bitmon ne è la dimo-

strazione più lampante) snobbata dai cosiddetti ms-dos-siani dipendenti. Riccardo Albini non ha affermato che il sedici bit più apprezzato della Commodore è inferiore al PC, ha semplicemente descritto in parole il mercato (irrazionale?) mondiale, che nell'immediato futuro sembra essere destinato a subire un monopolio PC-Console, tesi avallata dalle maggior parte dei cosiddetti "esperti" del settore. Di quelle maritate si parla? Quello mondiale, assai diverso da quello europeo, dove Amiga, grazie alle Commodore tedesche, vero cervello nonché quartier generale di una delle macchine più geniali della storia dei computer, riesce ancora a tenere bene, anche ludicamente. C'è posto per l'Amiga nel "mercato"? Dipende solo ed esclusivamente dalla Commodore (che in ogni caso sembra intenzionata a specializzarsi nelle fessie alte, con i 3000, che significa videografica e home video, e non nei videogiochi, categorie di sempre osteggiate). Non so rispondere, ma intanto le dirò

IL VIDEOGIOCO

È un hobby, un passatempo, una passione per giovani allenati dal reale, oppure rappresenta la creazione d'un artista un po' fuori dal normale?

È una silente protesta al razionale, un'estensione fantastica del vero, o un abili artificio commerciale alimentato dal mercato nero?

È un ingresso a mondi alternativi, ad un mondo ideale e perfetto nel quali ci si possa sentir vivi

o forse è solo semplice diletto? Il videogiochi è, per validi motivi, il tema di questo mio sonetto!

Kyx

LE CONFESSIONI DI UN ITALIANO

Spettabile redazione di K,

potrei definirvi un pirata, ma non veglie, vorrei tante definizioni un ragazzo normale, come migliaia di altri, appassionato di videogiochi, ma non posse. Purtroppo. Forse non sono neanche degno di indirizzare questa mia stupida missiva, piena di insensatezze di nessun interesse comune, proprio alla rivista clou del panorama nazionale, laboratorio d'avanguardia dell'élite intellettuale videogiochista, diciamo così, dell'Amiga bene, salotto della moderazione, dell'equilibrio e delle dissertazioni accademiche: è come se pretendessi che una mia tavola da disegno realizzata a scuola venga esposta alla Tate Gallery e al Louvre. Ma voglio essere spudorato, per una volta nella vita. Anche per il fatto che le lettere sull'argomentazione pirateria stanno superando il numero di molecole d'ossigeno presenti nell'aria di montagna, e la mia non sarà certo il "fulmine" di questo caos atomico continuamente in atto.

Quando comincia, col Commodore Vic 20, ero felice, ero spensieratamente attaccato a giochi tipo Numbersaber, Shaegrabber e Radar Rat-Rec, un po' come lo "state di natura" del Rousseau. Poi venne il Commodore 64, e via, altre settimane, mesi, anni (precisamente tre) ancora felice. Ma meno. Perché avevo scoperto la pirateria. Prima ingenuamente, con l'acquisto innocente delle cassette all'edicola, alla fine con un contratto da centomila lire al mese con una società di cracking (che forse ora è meglio tacere, tanto nella mia lingua ci è finita da sola).

PERFORMANCE by G.P.

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023



Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L. 1.140.000
AMIGA 500	L. 650.000
AMIGA 500 PLUS	L. 690.000
AMIGA 600	L. 750.000
AMIGA 600 HD	L. 950.000
Drive Esterno per Amiga	L. 140.000
Monitor colore per Amiga / PC 88311 - 10845 con cavo	L. 460.000
Modulatore per Amiga	L. 60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L. 60.000
Espansione 512K c / anti-ram	L. 65.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram	L. 70.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L. 130.000
Espansione 1,5 Mb interna A 500	L. 190.000
Espansione 2 Mb interna A 500	L. 250.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L. 350.000
Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286	L. 410.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L. 690.000
Modem Amiga	L. 275.000
Scanner per Amiga	L. 450.000
Digitalizzatore Amiga	L. 450.000
Videogenlock Amiga	L. 35.000
Interfaccia Midi per Amiga	L. 59.000
Mouse Amiga	L. 90.000
Mouse Ottico Amiga	L. 95.000
Trackball Amiga	L. 169.000
Action Replay per Amiga	L. 45.000
Sinchio Expert Sprolettore / Copy Amiga	L. 98.000
Alimentatore Amiga	L. 15.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L. 12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L. 35.000
Kickstart 1.3	L. 85.000
Kickstart 2.0	L. 129.000
Kit 4 joystick per Amiga	L. 29.000

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L. 19.000
Mouse Selector (dopp. joystick / mouse)	L. 29.000
Turbo Pedal	L. 49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L. 9.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L. 25.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L. 10.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L. 25.000
Joystick SWITTY JOY	L. 20.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L. 39.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L. 39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L. 25.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo)	L. 69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L. 25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L. 29.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro	L. 19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE	L. 19.000
Dischi 3" 1/2 DF.DD. 1 Mb	L. 1.000
Dischi 3" 1/2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Dischi 5" 1/4 DF.DD. 360K	L. 1.000
Dischi 5" 1/4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L. 1.500
Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (10 pz.)	L. 42.000
Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (10 pz.)	L. 4.500
Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (50 pz.)	L. 20.000
Portadischi 3" 1/2 o 5" 1/4 (100 pz.)	L. 25.000
Kit Pulscristalline Drive 5" 1/4 - 3" 1/2	L. 15.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 lg.)	L. 18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L. 3.500
GAME C.64 disco originali	L. 10.000
GAME C.64 cassetta originali	L. 10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1/4 originali	L. 20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1/2 originali	L. 20.000
GAME AMIGA originali	L. 15.000
CARTUCCE GAME - BOY	L. 53.000
MEGADRIE - NINTENDO ecc.	L. 30.000

OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 40 Mb
- SCHEDA VGA
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.300.000

386 SX 25 MHz - 2 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 52 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA 512 K
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.990.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 80 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
- MONITOR SUPER VGA

L. 2.500.000

486 DX 33 MHz - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2 1.44
- HARD DISK 105 Mb
- 1 DRIVE 5 1/4 1.2
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
- MONITOR SUPER VGA

L. 2.990.000

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY

PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L. 1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L. 3.200.000
Mother Board 386 16 - 25 - 33 - 40 Mhz	L. 290.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L. 450.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L. 530.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L. 990.000
Monitor VGA Monocromatico	L. 260.000
Stampante Olivetti b / n	L. 360.000
Stampante MPS 1550 colore	L. 400.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L. 450.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L. 795.000
Drive interno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 130.000
Drive esterno 5" 1/4 1,2 Mb e 3" 1/2 1,44 Mb	L. 180.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb	L. 180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L. 110.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L. 240.000
Hard Disk 40 Mb	L. 330.000
Hard Disk 52 Mb	L. 390.000
Hard Disk 80 Mb	L. 550.000
Hard Disk 120 Mb	L. 690.000
Modem interno - esterno 2400 - 4800 - 9600	L. 230.000
Scanner PC	L. 295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L. 550.000
Mouse PC	L. 45.000
Mouse PC GM - 6000	L. 69.000
Mouse PC Ottico	L. 85.000
Trackball PC	L. 90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L. 390.000
Scheda Multi 1 / O AT	L. 35.000
Scheda parallela	L. 20.000
Scheda RS 232 Doppia	L. 29.000
Scheda joystick (2 porte)	L. 25.000
Coprocessori Matematici	L. 30.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo	L. 30.000
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori	L. 30.000
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC.	L. 30.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo oppure telefonate ai seguenti numeri: 02/6128240 - 66016401
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI

COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES

100 ho visto il timide e delicato parametico di questa mentalità evolversi, perfezionarsi, fine ad inghiottirmi nelle sue fauci mostruose. Fantascienza? Forse, ma separatamente psicofantasia. Non quella, ficidiana, della vita d'ogni giorno, ma quella della malattia (perché tale deve essere chiamata) che spinge l'individuo amante del videogioco come strumento di intrattenimento a costruirsi su questo nucleo insignificante un guscio sempre più spesso, tanto grande da incapsulare e depotenziare anche la sua volontà e la sua stessa, personale, etica, e spirituale, attraverso un antilezionismo che non è solo morale ma anche ecumenico, all'annientamento di quei propositi che mi primus gli scimbravano tante scentate e radicate da essere e sostanzie. Nessuno può capire. Forse neanche tu, Matteo. Tu, loro, quelli che mi guardano oia, quelli che forse leggeranno queste righe che tu, in paste al maschio della demenzialità (e, peggio, della pietà) avrai voluto gettarci. Poi capire bisogna pievare, ma non consiglia a nessuno di provarci, probabilmente non uscirebbe vivo.

Allora anni 17, studente (frequentò l'ultimo anno di liceo scientifico, media dell'otto e mezzo). Ho tre palati di scarpe, un fratello, amo la mia ragazza e odio il mio Amiga. A settembre il mio "nueve" computer ha festeggiato un anno di vita, e, insieme alla mia tastiera, menute e dinve esiste a 1,5 Mb extra inventario già 600 c passa dischetti di giochi. Ora sono abbondantemente passate oltre la soglia dei 1300 dischetti, ma non li vedo, li colleziono. Si collezionare, si collezionare franco-boli, oggetti di antiquariato, farfalla, ma è come se volessi collezionare tutte le pietre (possido di silicio vulcanico sassi) che trovo per strada, senza alcun valore. Senza alcuno sbocco, le ho provate a seguirvi un vostro consiglio, ho cominciato a formattare i miei dischetti piratati, ma non è servito praticamente a nulla: dopo 7958 cilindri formattati, mi si è diligentemente andato in mano l'ora il drive, forse Paula si è sorpresa nel vedermi usare una routine diversa dal Doscopy. Un mio fuggitivo, forse troppo bello per essere vero, spiarzo di vitalità? *Heimlich*, due giorni interi passati per risolverlo, due settimane intere a piangere sullo schermo perché si bloccava alla sesta isola. Poi ho comprato *Wolfchild* e *Dylan Dog* originali (i miei complimenti alla Core e ai ragazzi di via Bertè Pichatelli, ma entrambi non mi hanno fatto che trascorrere due mezzogiorni di inutile smannettamento. *Wolfchild* troppo difficile (ho i riflessi lenti, dovuti alla pigrizia mentale e al senso di paranoia), *Dylan Dog* addirittura impossibile, con i suoi enigmi troppo intricati per la mia mente votata solo al lineare, cristallino orrore della ciclica sequenza vedidicimintu-impila-copia-vedisfunziona-archivia-stampalabistaaggiornata. La pirateria mi ha distrutto, e sbaglia anche chi la paragona ad altri mali sociali come la droga o il tabagismo (intossicazione cronica per effetto del tabacco, ndr). Almeno il baco o la stecca di Marlboro quotidiani (esperienze che, tra l'altro, non ho la minima intenzione di provare, sia chiaro) danno una benché piccolissima sensazione positiva, in principio. Invece da quando ho duplicato il mio primo dischetto (*Shadow of the Beast*, numero 1 sull'elenco) sapevo di incomunicarmi in un sentiero totalmente buio, di cui immagino sempre e il termine, l'annichilimento. La lettera è stata troppo lunga: troppo spazio per parlare di così poco, e di così poca importanza. Forse arriveranno i poliziotti (o più probabilmente gli uomini in camice bianco) e mi arresteranno mentre io sono ancora in pagania (come per il Signor K. di Kafka-

na memoria). Ma stavolta avrann ragione, il Sistema sono io. Oddio, sono in una specie di cosa spirituale, e la dipende solo dai macchinari della mia residua coscienza, che adesso sono abievolmente intente a veigare queste inutili frascate. Staccatemi quei tubi, per favore. Fede Oni, Stop, Power Off. Anvederci a domani, sempre che riesca a trovare qualcuno.

Deka Dent

Era il Denan Gray videoludico, l'Andrea Sperelli d'annuncio del crack, il Mann più schopenuerriero, quasi necrofilo. Comprendo benissimo l'atmosfera decadente e corrotta del tuo operato incantato e svuotato di ogni spinto aelud. Gli eccessi della pirateria lucidone il videogiocare, e tu ne sei l'esempio "vivente", se di vite videoludiche si può parlare. Un collezionista che è colto, isolato dai suoi stessi videogiocati. Una farfalla con una spillo tenuto fermo su un quadrato, il pericolo dell'ingozzo, dell'essere nato e del dover vedere tutto, he smettuto il tentativo stesso del divertimento, del giocare, trasformandosi in un'ansia irrazionale e angosciata di aver tutto. Il processo irreversibile e corrosivo della pirateria perseguita nell'imbuto kefiano più rupe sarebbe piaciuta anche a Cicerone, Buzzati ne avrebbe tratto un futurista, e Sclavi una sceneggiatura per *Dylan Dog* da proporre. Il Testimone Alcano che appare in *Quattro Sioni* di Sengue è un altro esempio dell'impossibilità del nome di fronteggiare eventi che lo manipolano o piangono. Le pietre e l'Unica, drammatica e ossidante alienazione russiana: rinuncia a chiela (positivamente, beninteso) solo finché non compare la scritta Game Over, ma altre piratando si viene di più. Spingi la macchina e accendi la vita, i tubi li staccano solo i perdenti, solo coloro che rimangono a combattere.

ARTE PER L'ARTE

Caro MBF

sono pienamente d'accordo con te nell'affermare che i videogiochi sono una forma d'arte.

Sono andate a fare uno studio in biblioteca ed ecco il rapporto:

- 1) L'arte è l'emanazione morale della realtà
 - 2) L'arte è tutto l'uomo, il resto è solo fantascienza
 - 3) Tanto vale l'arte quanto il concetto della vita che ispiri
 - 4) I fiori s'incontrano dappertutto, ma non tutti sanno tessere una corona
 - 5) Nell'artista e nel poeta c'è l'infinito
 - 6) Il vero artista crea, copiano (cfr *Epic & Wing Commander*)
 - 7) Lo scopo ultimo delle arti è il piacere
 - 8) Il grande pittore, come il grande artista, incarna, è vero, ciò che è possibile all'uomo, ma ciò che uno è comune all'umanità
 - 9) L'arte non è imitazione ma illusione
 - 10) Tutte le volte che le facoltà dell'animo sono nella loro pienezza, esse debbono esprimersi con l'arte
 - 11) Può essere un artista soltanto quegli che ha una religione propria, un'idea originale dell'aldilà
 - 12) L'arte è verità e verità è religione
 - 13) L'arte è una tra le condizioni della vita umana, essendo un mezzo di comunione fra gli uomini
 - 14) L'arte è il sentimento delle cose umane unito al presentimento delle cose divine
 - 15) La differenza fra paesaggio e paesaggio è poca, ma vi è gran differenza fra chi li guarda.
- Sid Justice & Mak the Pandin
PS

Tra sentirmi dire "Mi piaci" e finire *Ultima VI* preferisco finire il gioco. Perché finirei da quella ragazza (a meno che non abbia *Ultima VII* e allora il discorso cambia).

EPILOGO

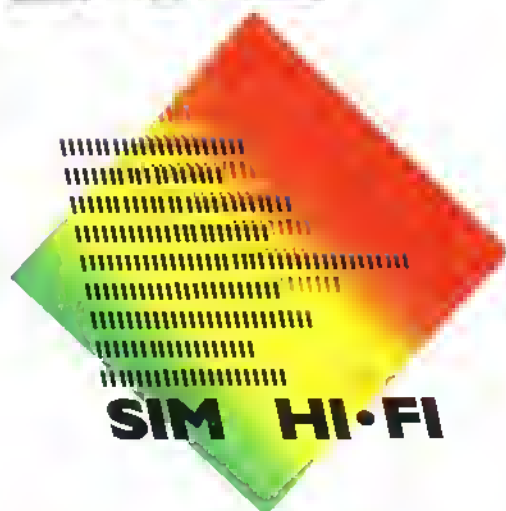
Secondo Thomas citatissimo Nietzsche la maturità dell'uomo "significa aver ritrovato quella senilità con cui egli si applicava ai suoi giochi d'infanzia", e Schlegel sembra proseguire il concetto affermando che "l'uomo gioca solo quando è un uomo nel pieno significato della parola, ed è completamente uomo solo quando gioca".

Chi dei due ha ragione? Forse entrambi, forse nessuno. C'è chi cerca di trasvalutare valori, Marshall Law dà la caccia ai supereroi senza però trovarli, e a Castiglione nel- lo, si celandosi il convegno sul "Bambino On/Off" organizzato dal Coordinamento dei Genitori Democratici (chissà perché ma mi tona in mente il Pozzo e il Pendolo di Poe) con interessanza conclusiva. La Stampa del 9 maggio 1992 riporta il parere di Sergio Tavassi, segretario generale del Cgd, secondo cui le tecnologie informatiche aprono "nuove eccezionali prospettive didattiche e, consentendo il raggiungimento di tipo associativo, danno vita a capacità di pensiero più aperte", mentre la controparte rileva che gli adolescenti hanno oggi un'insufficiente controllo emotivo che si concretizza nell'incapacità di prendere decisioni o affrontare prove complesse (che non richiedano cioè un semplice sì o un no). Su un analogo articolo del Corriere della Sera di Paolo Falla, il bambino del Novanta è descritto come "spente" (Amica e Acerbi, connotato sul gioco infantile), "cattivo e indolente" (Anna Maria Mori, giornalista e scrittrice) e le cause di un simile imbarbarimento sarebbero, paradossalmente, proprio i videogiochi, insieme a cartoni animati, televisione, ecc. Tutto questo mentre ci si avvia pigramente alla spiaggia, con un K solo in mano. Cadono le foglie dall'albero e il tempo è relativo. Giovanni Diogo aspetta i Tartari, noi la felicità videoludica. La otteniamo mai? Probabilmente no: il concetto di felicità è infinito ed inconcepibile, probabilmente non esiste, e non è quindi concretizzabile in un oggetto, nel nostro caso nel videogioco. Mi passi il joystick, Andrea? Avere o Essere? Giocare, La Megalepoli è marta e ci aspetta il Medioevo Prossimo Venturo. Siamo sessualmente frustrati? Secondo il filosofo Martin Klein i videogiochi sono insufficientemente preparati ad affrontare i conflitti dell'adolescenza. Incapaci di opporsi all'insostenibile peso della confusione, questi adolescenti paralizzati regrediscono allo stadio orale di sviluppo dove il meccanismo di difesa del nocciolo (si rifa a Jung, NdMBF) viene ritirato. Con la mano stretta ad impugnare la manopola di gioco, il joystick, gli adolescenti entrano in un mondo fantastico - quasi antisociale - impegnato, saturo di autototismo, che è perfettamente pingetate dai suoi creatori per catturare i conflitti e le lette di giovani fissati" (da Video Kids, di Eugenio F. Privitera).

Game Over

Matteo Biffanti

L'IMMAGINE E' FIERA DI VOL.



**25° Salone Internazionale Strumenti Musicali,
High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo**

Fiera Milano - 17-21 Settembre 1992

**STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTA' • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO**

**HOME
VIDEO**
Registra le tue
avventure registrate

CONCERTI SERALI



GARE DI KARAOKE

Ingressi: PUBBLICO - Porta Meccanica • Porta Edilizia
OPERATORI - Reception di Via Spinala

Orari: 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

**CONCORSO A PREMI
PER VISITATORI,
PER DEALERS,
PER ESPOSITORI.**

E' un'iniziativa



ASSOEXPO

Aperto al pubblico: 17-18-19-20 - Giornata professionale: lunedì 21

ASSOCIATO **ASSOMOSTRE**

Segreteria Generale SIM • HI • FI: Via Domenichino, 11 • 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 • Fax 4980330

ANNUNCI

VENDITA

VENDO giochi originali per Amiga; Advantage Tennis, Out Run Europe, Eswal, European Super League, ecc. a L. 15.000 cad. Ordine minimo 3 giochi! Maurizio tel. 0142/55574 ore di cene.

Causa passaggio sistema superiore VENDO modem 1200 baud e L. 150.000, ancora in garanzia, 1 mese di vita con istruzioni, programma per l'uso o un'agenda telefonica di banche dati gratuite. Giorgio tel. 030/801453 dopo le ore 18,00.

VENDO ad attima prezzo ed in perle condizioni A500 + espansione + drive esterno - monitor 1084S + stampante, ecc. (Prezzo trattabile, anche separatamente) Domenico tel. 085/9462020 ore serali

VENDO i seguenti giochi originali per A500: Populous 2, Utopia, Football Champ, Football Director 2 e Formula 1 Grand Prix, nuovi!! (Completi di confezione e manuali). Prezzo trattabile! Giorgio tel. 0331/668865.

VENDO A500 con espansione di 4,5 MB, 1 MB Chip RAM, 3,5 MB test RAM, 1 joy, il tutto a L. 500.000. Luca tel. 0142/55405 ore pasti Isolo se interessato.

VENDO videogiochi originali per A500. Midwinter II (Microprose), Fascination, Black Crypt, Monkey Island I. Marco tel. 06/662157.

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali a mora prezzo: Fascination, Cybercon 3, Murder, Futuro Wars, F1 G.P. Circus. Alessandro tel. 089/754220

Collezioneista VENDE circa 300 numeri di riviste di videogiochi. Periodo dall'83 in poi. Molti numeri rarissimi, veramente da collezione. A partire dalle prime uscite di Electronic Games, Videogiochi, Computer Games, fino ai più recenti K, Zap, The Games Machine, Computer + Videogiochi, Videogames & Computer World. Migliaia di prove, recensioni, soluzioni ormai introvabili. Tratto preferibilmente con Abruzzo e zone limitrofe e non cede numeri singoli. Prezzi (modici) da concordare. Roberto tel. 085/4217468.

PC XT 8088 Philips IBM compatibile 4 77/10 Mhz 512K RAM scheda video Hercules/CGA MS-DOS 3,30 VENDO e L. 400.000. Maurizio tel. 011/282073.

VENDO causa passaggio a PC-IBM compatibile i seguenti programmi originali per Amiga ad un prezzo interessante (meno della metà del costo reale): Dragon's Lair, Space Ace, Pnson, Betman the Movie, F1 Manager, Xenon II Megablast, Sim City, Oil Imperium, Virus Killer V3.1. I programmi sono in stato perfetto e rigorosamente funzionanti. Per informazioni e acquisto sono sempre disponibile.

Devide tel. 071/731417 dalle ore 18,30 alle ore 21,00

VENDO i seguenti giochi per PC-IBM compatibili tutti originali, con libretto di istruzioni, come nuovi (cancelli una sola volta su disco rigido): Monkey Island (italiano), Goblins (italiano), Crystals of Arborea, Elvire, Eye of the Beholder, King Quest V (italiano), Loom, Paperino Impara l'Alfabeto, Wonderland. Tutti a metà prezzo. Antonio Fargierini tel. 0547/27760 di mattina.

VENDO manitar per Amiga storeo a colori, modello Commodore 1081 e L. 280.000. Marco Milani via Cesare Pavese, 2 - 27058 Voghera (PV).

VENDO gioco per Amiga Roleed, per erario acquisto, a L. 30.000 speso postale a mio carico. Giacomo Colangelo via Sabotino, 12 - 20047 Brughiero (MI)

VENDO le seguenti riviste a L. 5.000 l'una: "Computer + Video Giochi" a "Consolo Mania" (tutti i numeri), "Zzap!" (dalla 11 al 59) "Videogame & Computer World" (dal 17/91 al 4/92) più "Tou Sinclair" e "Sinclair User" (anni 87 - 89). Stefano tel. 06/5034325

VENDO "K" n° 10 e dal n° 13 al n° 38 a L. 5.000 cad., oppure a L. 110.000 in blocco. Stefano tel. 0421/44488 ore pasti.

VENDO causa passaggio e sistema superiore C64 (modello nuovo) completo di registratore, 2 joystick, manuale e molti giochi originali, tutto in ottime condizioni a L. 360.000 trattabili. Giulio tel. 0444/985650 dalle ore 14,00 in poi.

VENDO Olivetti PC-1, compatibile IBM 100%, grafica C.G.A., monitor bianco o nero, 512 Kbyte, il tutto in ottimo stato con l'aggiunta di oltre 50 giochi come The Blues Brothers, Goblins e altri. Il prezzo intorno alle L. 700.000 e ampliamento trattabile!! Simono tel. 0734/859379 ore pasti.

VENDO per Amiga il gioco Merchant Colony in italiano in perfette condizioni a L. 18.000 + L. 3.000 di spese anziché L. 49.000. Vendo anche Circus Heat (Amiga) e L. 10.000 anziché L. 30.000. Luca Montresor via Ormenetto, 24 - 37139 Verona tel. 045/8902850.

CERCO

CERCO disperatamente i seguenti giochi per A500: Super Monaco Gp, Agony, Space Ace 2; cerco inoltre possessori Amiga per scambio giochi. Lucio Rulini Via Aldo Moro, 19 - 33028 Tolmozzo (UD).

CERCO disperatamente videogiochi di qualsiasi genere per Amiga ST 520, sono disposto allo scambio o anche all'acquisto, anche senza manuale; non sono assolutamente interessato a giochi

del genere "Role Game" Gregorio Gori tel. 0585/579484 ore pasti.

CERCO A500 in vendita ed un prezzo non superiore a L. 350.000. Max senela. Devide Longhi via Tereboschi, 44/B - 41012 Cerpi (MO) tel. 059/698262

CERCO disperatamente il gioco originale per A500 ZeK McKracken, o se è possibile completo di trucchi, in cambio offro a pagarlo ricambio con soluzione di The Secret of Monkey Island, dalla prima all'ultima parte. Dario tel. 081/7515591

CERCO disperatamente tutti i dischi e 45 giri da Queen nel 1973 ad oggi. Cerco anche il colonnello di "The Complete Works", pubblicato nel dicembre del 1985 sempre da Queen. Confido nella vostra massima sorella Mauro Benedelli via Terulliano, 38 - 20137 Milano tel. 02/5512677

SCAMBIO

SCAMBIO programmi Igiochi e utilitè, manelli per PC. No lucro. Massima serietà. Alcuni titoli: Monkey Island 1-2, Mike Dika, Civilization, Advantage Tennis, Tennis Cup 2 e molti altri. Annuncio sempre valido. Antonio tel. 0823/912656 pomeriggio

SCAMBIO software per Amiga. Dispongo di tutte le ultime novità. Asstenersi eventuali venditori o perditempo. Francesco Iol. 079/350071

SCAMBIO software per PC MS-DOS soprattutto nella zona di Padova. Alcuni dei miei titoli: King's Quest 5, Space Quest 4, Larry 5, The Godfather e molti altri. Valentino Turato via Ronchi Bressi, 13 - 33135 Padova tel. 049/617589

SCAMBIAMO software per PC-IBM & compatibili con chiunque desideri contattarlo "International PC-Club" (I.P.C.I.) Solo max serietà. Andrea Lena via Bazzali, 21 - 35011 Campedese (PD) tel. 049/5565395 dalle ore 19,00 alle ore 21,00.

SCAMBIO programmi per Macintosh Claudio Iol. 02/9242237 (ora di cena).

SCAMBIO giochi per PC tra i quali Prince of Persia, Rod Baron, A-10 Tank Killer, Lemmings e altri. Andrea Martelli tel. 02/5274656 ore pasti

SCAMBIO software per PC IBM & compatibili. Alcuni dei miei games sono: Terminator II, Teenage Hero Mutant, Ninja Turtles, Budokan, The Games: Winter Challenge, Ritorno al Futuro 2, Mean Streets IVCA 256 colori, Rembo 3, The Simpsons. Dario Carbe viale Roma, 84 - 87043 Brignano Gera d'Adda tel. 0984/951511.

SCAMBIO modules, sonos, samples per

Amiga (possibilmente house/techno) con possessori di digitalizzatore audio nella zona di Bologna. Max senela. Gianluce Mezzanin via Valleverde, 13 - 40067 Rastignano (BO) tel. 051/743730.

Venda a pralaribilmanita SCAMBIO software per A500. Tutte ultime novità del mese. Sono disponibili molte soluzioni e trucchi per i giochi. Sandro Cacciardi tel. 0883/401245 ore pasti.

CONTATTI

Cerco disperatamente CONTATTI per scambio software Atari ST in tutta Italia. Max senela, no scopo lucro. Davide tel. 0873/342086.

Cerco CONTATTI per scambio giochi e programmi per A500 in tutta Italia, ma preferibilmente nelle zone di Arezzo o paesi circostanti. Annuncio sempre valido. Andrea tel. 0575/613060 ore pasti.

Finalmento è nato Outlaw Star Amiga 500 Club e Rome! Il Club offre ai soci giochi originali, dischi vergini e centinaia di trucchi, mappe e password di ogni genere, più le esclusive riviste "Amiga Star Club 500", un mensile con l'aggiornamento ufficiale su tutti i soci del club e le novità! Sono inoltre previsto bimensili game per ogni gioco. Mandate il titolo del gioco o cui vorreste gareggiare e confrontarsi! E inoltre, ai primi 5 soci una mega sorpresa! Simone Spezzale via Kossuth, 7 - 00149 Roma tel. 06/5506097 ore serali.

Amiga Club Milano cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia. Vasta disponibilità di software. Marco Ruggeri via del Cavaliere, 8 - 20090 Opera (MI) tel. 02/57601885 dopo le ore 15,00.

Magie Amiga Club cerca soci in tutta Italia!! Iscrizione gratuita. Disponibili ultimissime novità. Perché scegliere proprio noi? Semplice perché siamo i migliori. Annuncio valido fino alla fine dei tempi. Luca tel. 0872/45102.

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga appassionati di house music per scambio samples, moduli soundtracker e informazioni. Cerco Sampler Player; scambio programmi o giochi. Roberto Anselma via Giovanni XXIII, 20 - 12063 Dogliani (CN) tel. 0173/70537 ore serali.

Appassionato di giochi di ruolo (D & D, Cthulhu, ecc.) di 17 anni, desidera corrispondere con ragazzi/e appassionati/e del genere di qualsiasi età e cerca giocatori di ruolo a Pistoia e dintorni per formare un gruppo con cui giocare e divertirsi. Fabrizio Sigheo via Senlir, 72 - 51039 Quarrata (PT).

INDIANA JONES

and the

FATE of ATLANTIS

"IL FAMOSO ARCHEOLOGO E'
TORNATO NELLA SUA
AVVENTURA PIU' AVVINCENTE!"

disponibile
per
AMIGA e PC.



DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

CTO





Presenta



THE GAMES '92



COMPETI
CON I
MIGLIORI

LA SENSAZIONE DI PARTECIPARE ALLE OLIMPIADI!

OLTRE 30 GARE!
TUTTE le discipline di atletica
leggera... animazione stupefacente e
azione mozzafiato!



GESTIONE DELLA SQUADRA
Allena i tuoi atleti per la più
importante competizione dell'estate.

**PROGRAMMA E
MANUALE
IN ITALIANO**



L'ALBUM DELLE CELEBRITÀ
Nella confezione la storia dei giochi
e delle imprese dei vincitori di tutti
i tempi. Possibilità di mettere a
confronto le prestazioni dei
componenti della tua squadra con
quelle dei detentori dei record
mondiali.

GIOCO DEI GIOCHI

AMIGA. PC & COMPATIBILI

LEADER

DISTRIBUZIONE